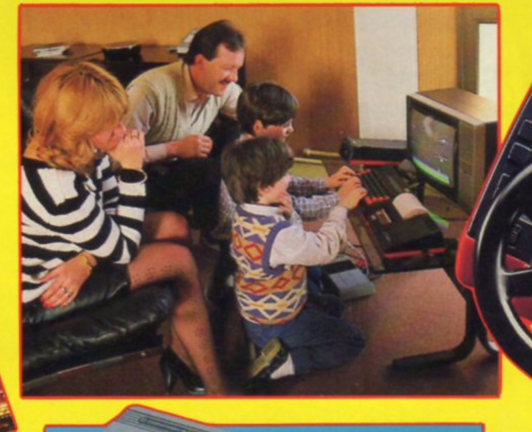
HORS SERIE



TOUT SUR LES JEUX ET LA MICRO







avec la collaboration de





ENTIEREMENT NOUVEAU

M2089 - HS1 - 35 F

35 Francs-Belgique: 280 FB



EDITO

La première édition de « Tout sur les Nouveaux Jeux » a reçu un accueil fantastique. Vous avez été très nombreux à écrire et téléphoner pour donner votre avis et dire que vous aimiez ce premier guide.
C'est pourquoi nous avons décidé d'en réaliser un second entièrement renouvelé. Il tient compte de la profonde mutation de l'électronique de loisirs et en particulier du formidable essor de la micro-informatique. Toutes les nouveautés 1984 sont passées au crible, aussi bien dans le domaine des logiciels, que dans celui des cassettes de jeux vidéo, des jeux de société, des jeux éducatifs et des mini.
Désormais ce guide deviendra semestriel et vous le trouverez à Noël prochain.
D'ici là pleins feux sur les nouvelles machines, il y a de quoi jouer pendant quelques milliers d'heures.

Olivier Chazoule

Rédaction et publicité
5, rue du Commandant-Pilot
92522 Neuilly Cedex
Tél. 738.43.21

Directeur de la rédaction
Eric Vincent

Rédacteur en chef
Olivier Chazoule

Secrétariat de rédaction
Liliane Donval
Jean-François Ruiz

Direction artistique
Patrice Servage
Jean-Pierre Malaveau

Illustrations
Jean-Marc Gasnot

Direction de la photo
Jean Georgieff

Secrétariat
Françoise Pouget
Christine Duchêne

Ont collaboré à ce numéro
Olivier Alexis, Georges Marc Benamou (interview), Camilio Daccache (interview), Jacques Eltabet, Didier Fretel, Rémi Hovasse, Jean-Michel Lajoignie, Jean Lambert, Pascal Le Gleut, Yann le Galès, Valérie Mabille, Malek Mehaouchi, Laura Pavone, Isabelle Sitbon (interview), Philippe Télion.

Publicité
Coralie Corrion
(tél. 738.43.21)

Fabrication
Georges Leduc
Philippe Jourdan.

Imprimerie
Avenir Graphique

Distribution
N.M.P.P.

Commission paritaire
64895

Groupe Loisirs
Édité par SEDEP S.A.
Télex Sedepsa 614242 F

Directeur de la publication
Gérald de Roquemaurel

TOUT SUR LES JEUX ET LA MICRO

LES ÉTOILES DES TESTS
Nous avons testé tous les jeux et pour faciliter votre choix nous les avons notés avec des étoiles.

Médiocre	★	Assez bon	★★★
Banal	★★	Très bon	★★★★
		Excellent	★★★★★



A ce jour, seuls les magasins suivants bénéficient de l'agrément officiel d'ORIC-FRANCE.

05000 AUDIO VISION 1, rue Villars - GAP
06000 MADS'6 Espace Grimaldi Rue Macarani - NICE
06400 SIVEA CANNES 14, bd de la République - CANNES
10000 MICROPOLIS 29, rue Paillot Montabert - TRAPPES.
13005 ASN DIFFUSION 20, rue Vitalis - MARSEILLE.
13006 CALCULS ACTUELS 49, rue Paradis - MARSEILLE
13006 DNS ORGANISATION Rue Lafont - MARSEILLE
13013 AMC 4, bd Ds Chutes Lavie - MARSEILLE
13014 AUX GAIS SCHTROUMPFS Monsieur Mosse Galerie Marchande Carrefour Le Merlan - MARSEILLE
13100 ALLOVON 35, cours Mirabeau - AIX-EN-PROVENCE
13100 MICRO INFORMATIQUE CONSEIL 8, place des Prêcheurs - AIX-EN-PROVENCE
13200 STE LUDO 27, rue de la République - ARLES
13906 ESC 67, cours Lieutaud - MARSEILLE
14000 QUINTEFFEUILLE 18, rue Savorgnan de Brazza - CAEN.
14200 L'IMPULSION Z.I. de la Sphère 1251, rue Léon Foucault - HEROUVILLE ST CLAIR.
18028 AB COMPUTER 368, avenue du Général de Gaulle - BOURGES CEDEX.
19100 MICROMATIC 23, rue Barbecane - BRIVES.
24000 AUDITORIUM 4 15, rue Wilson - PERIGUEUX.
24100 DIMATEL 63, rue Ste Catherine - BERGERAC.
25000 HAFFEN 24, rue des Cras - BESANÇON.
25000 SERVICE ET INFORMATIQUE 36 bis, avenue Carnot - BESANÇON.
26500 ECA ELECTRONIQUE 22, quai Thannaron - BOURG-LES-VALENCE
27000 COLOR MOD 9, rue St Sauveur - EVREUX.
27400 ELECTRONIC SERVICE 10, place de la Poissonnerie - LOUVIER.
27950 VERNON MICRO 2132, résidence la Tourrelle - ST MARCEL.
28000 4I 14, rue de la Foulerie - CHARTRES.
29200 B21 5, rue George Sand - BREST.
30000 DISCOUNT INFORMATIQUE SERVICE BIG 4, place Maréchal-Foch - NIMES
30100 AMC av. du Gal-de-Gaulle - ALES
30100 EQUIP TELE 15 bis, rue Louis-Blanc - ALES
31000 MIDI DETECTION 6, rue Jean Suau - TOULOUSE.
31000 OMEGA 2, bld Carnot - TOULOUSE.
33000 SUD OUEST DETECTION 6, rue Fernand Philippart - BORDEAUX.
33000 COCA SON VIDEO 131, cours de l'Yser - BORDEAUX.
33000 L'ONDE MARITIME AQUITAINE 257, rue Judaïque - BORDEAUX.
33081 SIVEA BORDEAUX Rue du Corps-Franc Pommiès - BORDEAUX
33300 ATIB 51 bis, cours du Médoc - BORDEAUX.
34000 INFORMATIQUE 2000 Place René-Devic Le Triangle - MONTPELLIER
34000 MICROPUS 15, cours Gambetta - MONTPELLIER
35000 LOC'INFO ELECTRONIQUE 2 bis, rue Descartes - RENNES.
35530 ORDI FRANCE Route de Paris - NOYAL ST VILAINE.
37000 INFORMATIQUE DU VAL DE LOIRE 104, rue Michelet - TOURS.
37000 LIBRAIRIE HIER DEMAIN 4, rue Marceau - TOURS.
37170 L.I.M. CENTRE COMMERCIAL CATS - CHAMBRAY LES TOURS.
37170 TENOR CENTRE COMMERCIAL MAMMOUTH - CHAMBRAY LES TOURS.
38000 CHABERT 45, avenue d'Alsace Lorraine - GRENOBLE.
38500 MICRO AVENIR 2, avenue de Romans - VOIRON.
40100 RICHERDT 7, rue St Vincent - DAX.
42000 ETS RONZY - 25, rue Pierre Berard - SAINT ETIENNE.
43000 DEPANNAGE 2000 50, bld St Louis - LE PUY.
44013 SIVEA NANTES 21 A, bd Guist'hau - NANTES
44100 SILICONE VALLEE 87, quai de la Fosse - NANTES.
44800 MICROMANIE Sillon de Bretagne - ST HERBLAIN.
45000 ESC 98, faubourg St Jean - ORLEANS.
45140 AGB Z.I. d'Ingres Rue de la Mouchetière - ST JEAN DE LA RUELLE.
49000 CF 2E 11, rue d'Alsace - ANGERS.
49300 IMPORT ELEC 9, rue du Paradis - CHOLET.
51100 CENTRE TECHNIQUE INFORMATIQUE 114, avenue de Laon - REIMS.
51100 HERCET 70, rue Barbattre - REIMS.
53000 MIL 1, rue St André - LAVAL.
57100 ELECTRONIC CENTER 16, rue de l'Hôpital - THIONVILLE.
57500 ARGO MICRO INFORMATIQUE 4, bld de Lorraine - ST AVOLD.
57640 L.I.S. 1, route de Chailly - ENNERY.
58400 MICROSTORE La grande Pièce - CHAULGNES.
59170 MICROTEX 22, place de la République - CROIX.
59500 PROTEC PHONIE 9, rue St Jacques - DOUAI.
59600 ANTENNES PRINGAULT 39 ter, route de Feignies - MAUBEUGE.
59650 MICROPUCE 15, chaussée de l'Hôtel de Ville - VILLENEUVE D'ASQ.
59800 CATRY 38, rue Faidherbe - LILLE.
59300 DYNAMIC HIFI 131, rue de Lille - VALENCIENNES.
60100 HAPEL 2 bis, avenue de l'Europe - CREIL.
63100 MICRO INFO 62, avenue Charras - CLERMONT FERRAND.
63115 ARVERNE INFORMATIQUE route de Vertaizon - MEZEL.
64600 INFORMATIQUE BASCO LANDAISE résidence du Centre RN 10 - ANGLET.
67150 FRITSCH 8, place de l'Hôtel de Ville - ERSTEIN.
68065 WALKER 6, rue de la Moselle - MULHOUSE.
69003 VIDEO ELECTRONIQUE 30, cours de la Liberté - LYON.
69003 BIMP 20, rue Servient - LYON.
69003 CODIFOR 259, rue Paul Bert - LYON.
69361 BLANC BERNARD 9-11, rue Salomon Reinach - LYON CEDEX 07.
69400 M.I.B. 62, rue Charles Germain - VILLEFRANCHE SUR SAONE.
69454 MESOT 36, avenue de Saxe - LYON.
71100 ARG 21, rue Fructidor - CHALON SUR SAONE.
71300 S.P.M.I. 18, rue Eugène Pottier - MONCEAU LES MINES.
74300 LIBRAIRIE MONTAIGNE avenue G. Clémenceau - CLUSES.
75001 VIDEO SHOP 50, rue Richelieu - PARIS.
75006 DURIEZ 132, bld St Germain - PARIS.
75007 M.V.I. 50, rue Vanneau - PARIS.
75007 M.V.I. 86, rue de Sèvres - PARIS.
75008 ADHESION CENTRE DE FORMATION 12, rue de la Boétie - PARIS.
75008 SIVEA PARIS 33, bd des Batignolles - PARIS
75008 SIVEA 13, rue de Turin - PARIS.
75009 INTERNATIONAL COMPUTER 29, rue de Clichy - PARIS.
75009 HACHETTE OPERA 6, bld des Capucines - PARIS.
75011 COCONUT 13, bld Voltaie - PARIS.
75013 VISMO 68, rue Albert - PARIS.
75015 STIA 7-11, rue Paul Bert - PARIS.
75017 EMS CONCEPT 186, rue Cardinet - PARIS.
75019 VIDEO 107 15, rue Henri Ribière - PARIS.
76000 AMIR 50, rue de Fontenelle - ROUEN.
76000 GUEZOULI 39, rue du Havre - ROUEN.
76000 SIVEA ROUEN 34, rue Thiers - ROUEN
76100 CONSEIL COMPUTER 20-21, quai Cavelier - ROUEN.
76600 VPC BUREAU 87-89, rue Louis Brindeau - LE HAVRE.
77000 MELUN INFORMATIQUE - 9, rue de l'Eperon - MELUN.
77310 LEE 1, place de la Pièce de l'Etang - ST FARGEAU PONTHIERRY.
80000 S.I.P. INFORMATIQUE 14, rue Sire Firmin Leroux - AMIENS.
80010 FPV VIDEO 64, rue des 3 Cailloux - AMIENS.
81000 MICROTHEQUE INFORMATIQUE 23, rue de la Porte Neuve - ALBI.
83000 COMPTOIR MICRO 16, rue Revel - TOULON
83000 STE PSIE 270, bd Foch Le Concorde - TOULON
83100 STE SIA 15, av. de Brunet - TOULON
84400 TELE SERVICE TROUCHET Quartier la Rocsalière - APT
86003 LIBRAIRIE DES CORDELIERS 15, rue des Cordeliers - POITIERS.
90000 ELECTROM BELFORT 10, rue d'Evette - BELFORT.
91100 IBS 20, rue de Paris - CORBEIL.
91360 I.C.V. 130, route de Corbeil - VILLEMOISSON.
91190 KANAL PLUS Centre Commercial des Arcades - GIF SUR YVETTE.
92120 SERAP MICRO 15, rue Louis Le Jeune - MONTROUGE.
92380 EVS 11 bis, rue Henri Regnault - GARCHES.
92500 C.I.E.S.P. 275, route de l'Empereur - RUEIL MALMAISON.
93110 MVR 1 bis, rue Charles Garnier - ROSNY SOUS BOIS.
94100 DIXMA 47, bld Rabelais - ST MAUR.
94160 CERO 21 bis, avenue Ste Marie - ST MANDE.
94300 ORDIVIDUEL 20, rue de Montreuil - VINCENNES.
94470 ASN DIFFUSION Z.I. la Haie Griselle - BOISSY-ST-LEGER.
97208 MULTI CONTROLES 64, rue Ernest de Proge - B.P. 1005 - FORT DE FRANCE MARTINIQUE..
97400 J.L. INFORMATIQUE 31, rue Jules Auber - ST DENIS.
MICROTEK 2, bld Rainier 3 - MONACO.

En vente dans toutes les FNAC, les magasins MAJUSCULE et les magasins POP'SON.

Attention. Seuls les appareils contrôlés par ORIC-FRANCE et livrés avec leur carte de garantie peuvent bénéficier de notre service après-vente.

JB sur orbite

Ça marche très fort pour JB Industries qui importe la gamme des poignées Wico. Elle s'étend encore avec des joysticks pour Apple, Texas, Commodore et Coleco. Les plus exigeants seront donc pleinement satisfaits. Mais c'est dans le domaine des logiciels que la percée est particulièrement remarquable. Concentrant ses forces sur deux marques de logiciels qui recueillent un énorme succès aux États-Unis, JB offre d'ores et déjà un catalogue très étoffé.

Dans la série des programmes de jeu HES Ware on remarque notamment un Turtle Toyland qui fait beaucoup parler de lui. Après la ruée des jeux éducatifs pas vraiment ludiques et pas vraiment éducatifs, ce logiciel apporte de l'air frais. C'est un excellent Logo pour comprendre la micro-informatique. Et surtout très simple puisqu'il fonctionne avec une poignée de commande. Le système de fenêtres qui permet de sélectionner soi-même l'écran sur lequel on veut intervenir en augmente encore l'attrait.

Autre jeu éducatif, Factory met en scène des outils que l'utilisateur peut faire tourner sur eux-mêmes pour en inspecter tous les angles. Ces deux jeux coûtent le même prix, 366 F.

La nouvelle gamme distribuée par JB est la fameuse Sierra on Line... Outre des programmes compatibles sur Apple, Atari, le Commodore 64 et l'IBM PC Junior, elle propose cinq logiciels pour la console Coleco. Le succès prodigieux qu'est Quest of Tires, tiré d'une bande dessinée américaine déjà lue par plus d'un million de personnes, est enfin disponible.

Une année 1984 qui s'annonce donc fort bien pour JB !

JB Industries, 20 bis, chemin des Grands-Plans, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. (93) 20.39.39.



Le bon génie de Virgin

Catalogue de programmes inépuisable chez Virgin. On y trouve du Spectrum, du VIC 20 et du Commodore 64, mais aussi du Dragon, du TI 99 et du BBC B. De quoi satisfaire les plus exigeants.



Beaucoup de jeux d'arcades, mais des jeux d'arcades intelligents qui emmènent le lecteur progressivement vers de grandes difficultés. Mission Mercury et Envahi donnent dans les guerres spatiales. Mais Sheepwalk vous rapproche de votre chien et Racing Manager des courses de chevaux. Quant à l'aventure, elle est bien entendu au coin de la rue. Quetzalcoal et Lost, mais aussi Angler et Castle Aventure en sont les plus beaux fleurons.



Virgin, 65, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél. 239.40.44.

PUCES

Electron, quand tu nous tiens

Ça n'en finit plus d'exploser chez Electron qui propose encore plus de cassettes de jeu, encore plus en avance sur le marché français.

Pour tout connaître avant les autres, pour épater vos amis avec les dernières nouveautés en provenance directe des États-Unis précipitez-vous dans le temple des jeux vidéo.

Partant à fond sur la micro-informatique Ivan Coriat, le dynamique manager de la boutique Electron, propose des logiciels de jeux à gogo pour Atari 600 et 800 XL, CBM 64, Apple, Lynx, etc.



Vous avez même la possibilité de vous procurer des logiciels américains inédits en France dans une réserve quasiment inépuisable de plus de 4 000 titres.

Au programme de votre visite, il y a la diversité, mais aussi de précieux conseils d'utilisation, des trucs pour faire les meilleurs scores et une foule de tuyaux sur les nouveaux joysticks qui apparaissent outre-Atlantique.

Une seule question reste en suspens : à quand l'ouverture d'une chaîne de magasins Electron ?

Electron, 117, avenue de Villiers, 75017 Paris. Tél. 766.11.77.



Epson vise le Derby

Emportez votre micro-ordinateur avec vous partout où vous en aurez besoin, c'est la devise d'Epson qui propose aux consommateurs d'octets pressés, un ordinateur bloc-notes particulièrement pratique.

Avec une capacité mémoire de 16 Ko Ram, extensible à 32 Ko, le HX 20 est connectable avec des périphériques et notamment un coupleur accoustique. L'imprimante est intégrée.

A emporter en vacances avec sa brosse à dents !

Technology Ressources, 114, rue Marius-Aufan, 92300 Levallois-Perret. Tél. 757.31.33.

Une merveille de plus !

Alice n'en finit pas d'étonner. Après de très bons résultats de vente en 1983, Matra Hachette propose désormais une extension mémoire de 16 K au micro-ordinateur rouge. On trouvera aussi un nouveau manuel plein de conseils pour les programmeurs en herbe. Ils feront de très beaux graphiques, des programmes en assembleur, et pénétreront à l'intérieur de leur engin grâce à des schémas expliquant le fonctionnement.

15 titres de softs seront disponibles à la rentrée, des logiciels éducatifs et des jeux de réflexion et d'aventures.

A la rentrée de septembre, on trouvera une imprimante thermique et un data recorder.

De bonnes petites bases

Ce ne sont pas des magasins, ce sont des bases. Et toutes les appellations ont une terminologie originale dans les boutiques Temps X.

Mais au-delà de l'anecdote, elles constituent des points de rencontres pour les passionnés de jeux vidéo, de tous les produits électroniques et depuis peu de micro-ordinateurs et de programmes de jeux.

20 magasins sont ouverts, à Nice (où toute l'histoire de Temps X a commencé), mais aussi à Lille, Lyon, Bordeaux, Toulouse et Paris.

Le principe est simple et consiste à laisser les consommateurs essayer tranquillement tous les jeux sur des consoles, aussi longtemps qu'ils le veulent.

Mais des actions spéciales sont aussi prévues, comme récemment à Toulouse où les frères Bogdanoff, arrivés en hélicoptère, ont été accueillis par Dominique Baudis, le maire de la ville, et ont donnés une conférence sur le futur.

Un grand succès pour les fondateurs de Temps X : Alain Pastur, Pierre Janin et M. Secco.

Temps X, 12, quai Papacino, 06300 Nice. Tél. (93) 55.94.98.

Le robot copain

C'est le raz-de-marée des robots familiaux. Après les jeux vidéo et la micro-informatique les robots arrivent en force.

Ils passent l'aspirateur, vous réveillent en vous disant « bonjour Monseigneur », vous apportent le petit déjeuner au lit et préviennent les pompiers quand un incendie se déclare à la maison en votre absence.



Plus de vingt mille exemplaires ont déjà été vendus aux États-Unis, en Europe et au Japon.

Les commerçants les utilisent pour attirer les clients dans les galeries commerciales. Les multinationales en font des instruments de promotion privilégiés et les télévisions ne peuvent plus se passer de leurs services.

L'armée américaine se penche aussi sur le problème et vient de commander des robots pour équiper ses troupes.

Pour s'y retrouver dans cet univers passionnant et entièrement nouveau, le Guide des robots familiaux est paru. Il est le seul sur le marché.

Tous les types de robots sont présentés en avant-première. On y trouve leurs caractéristiques, leurs prix et les endroits où on peut se les procurer. Le guide détaille également les utilisations actuelles et futures de ces ravissants petits androïdes. Dans la maison, dans la cuisine, mais aussi à l'école, dans l'entreprise ou dans les restaurants (plusieurs établissements californiens en sont déjà équipés).

Ils jouent, espionnent, calculent et font rire

Ils facilitent les tâches quotidiennes, protègent votre appartement ou votre commerce. Ils sont dotés d'une caméra vidéo, d'un magnétoscope ou d'un poste de radio.

Ils possèdent une chaîne hifi incorporée ou un écran de télévision en couleur. Ils sont dotés d'une console de jeux vidéo et d'un micro-ordinateur.

Ils parlent, mais surtout ils reconnaissent votre voix. Vous leur demandez de vous apporter l'apéritif et ils s'exécutent immédiatement.

LE GUIDE DES ROBOTS FAMILIAUX

Ils épateront vos amis et grâce à eux vous ne vous ennuierez pas une seconde. Même votre chien en sera fou car certains modèles se font un plaisir d'aller le promener quand vous êtes trop fatigué.

Déjà au point, déjà nombreux, les robots représentent surtout un formidable enjeu pour le futur.

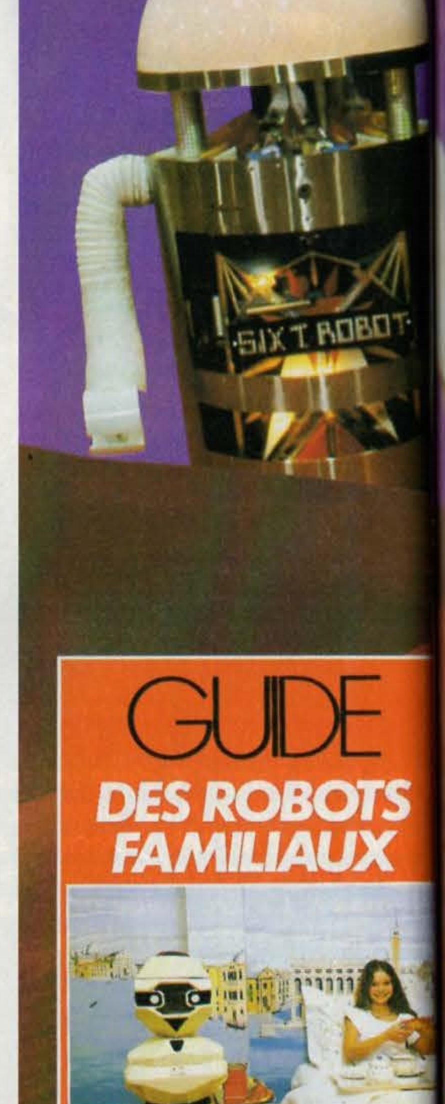
Même le chien l'adore

Laissant de côté l'aspect laborieux des micro-ordinateurs qui réclament l'apprentissage d'un langage sophistiqué comme le Cobol ou même le Basic ou le Forth, ils comprennent le langage de tous les jours.

Dans l'industrie, ils font déjà merveille. Les voitures elles-mêmes sont équipées de véritables cerveaux actifs.

Maintenant ils entrent dans les foyers.

Le Guide des robots familiaux
(En vente chez tous les libraires, Hachette/Éditions du Dollar),
59 F.
Parution 24 mai 84.





Ils tondent la pelouse.

Ils vous apportent le petit déjeuner au lit.

Ils servent à table.

Ils surveillent la maison.

Ils vous protègent.

Ils jouent avec vos enfants.

Ils enseignent.

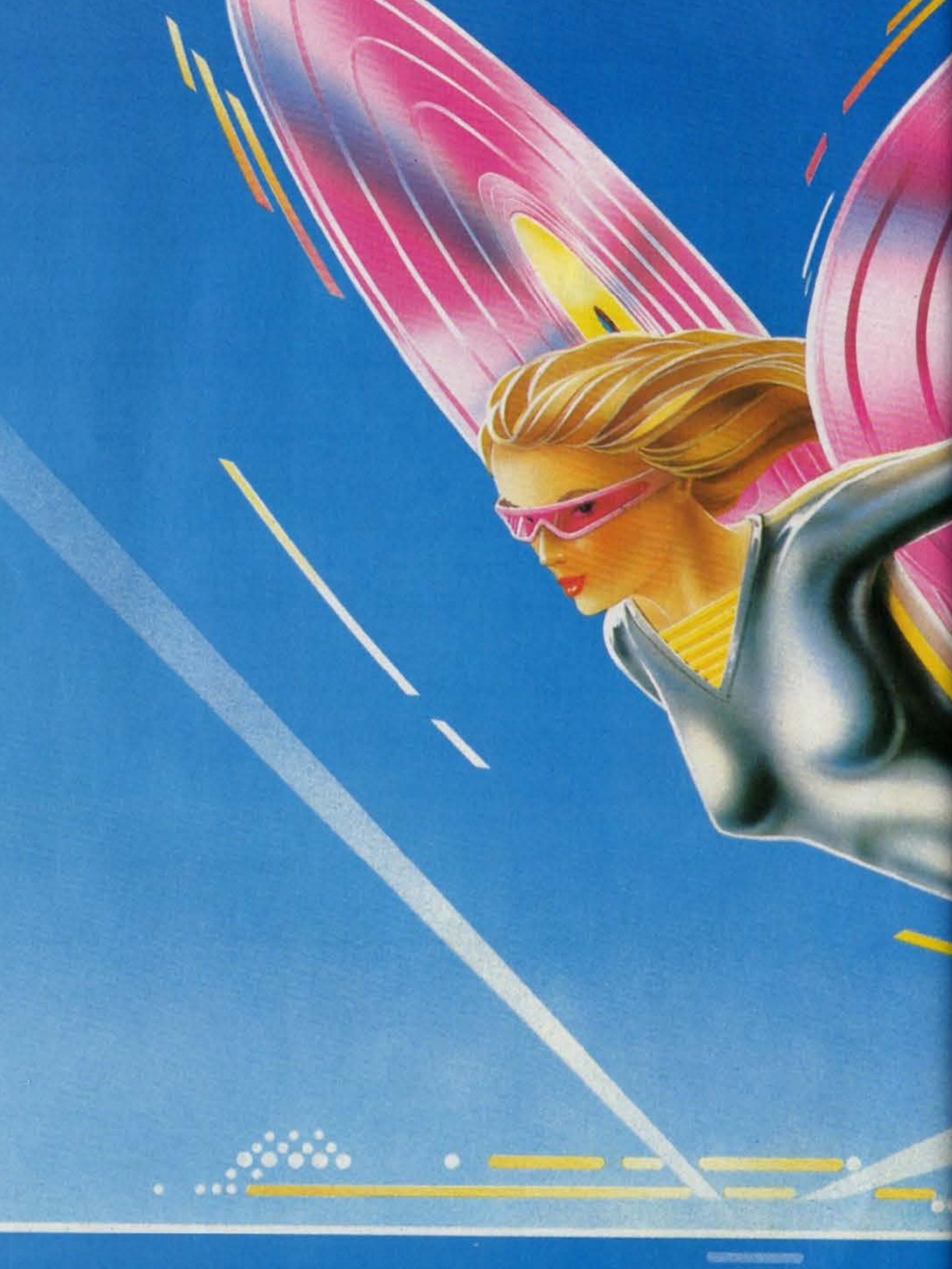
Ils possèdent jeux vidéo, micro-ordinateurs, écran de télévision et chaîne hifi.

Ils parlent.

Ils marchent.

Ils obéissent à votre voix.

Les multinationales, les universités et l'armée américaine les achètent par milliers, et les stars d'Hollywood en raffolent.



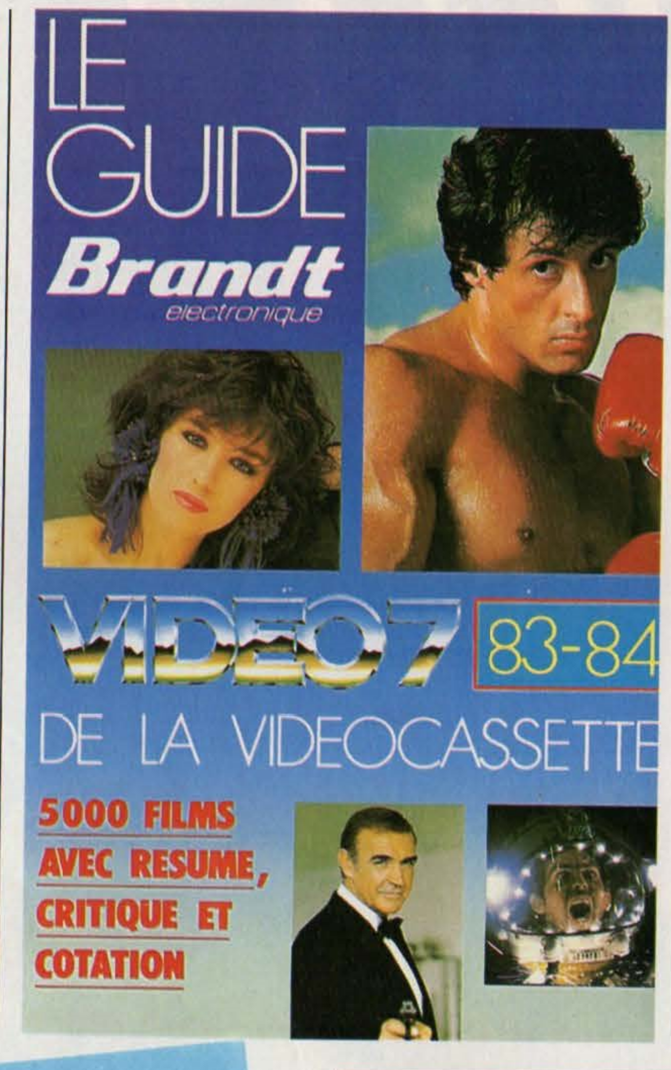
Pleins Jeux... Plein de jeux

Le Plein Jeux nouveaux est arrivé. Sous une formule réactualisée Plein Jeux poursuit et intensifie son voyage au cœur de l'univers ludique.

Des tests, des labyrinthes, des mots croisés et fléchés, mais aussi des conseils sur le Poker et sur le Bridge, les Échecs, les Dames, le Scrabble et le Tarot.

Et au centre du magazine vous retrouverez chaque mois un cahier central micro avec une partie d'initiation et une rubrique de programmation, des rubriques pratiques, des échos et une enquête sur un sujet brûlant.

Pleins Jeux. Chez votre marchand de journaux tous les mois. 15 F



La bible des vidéophiles

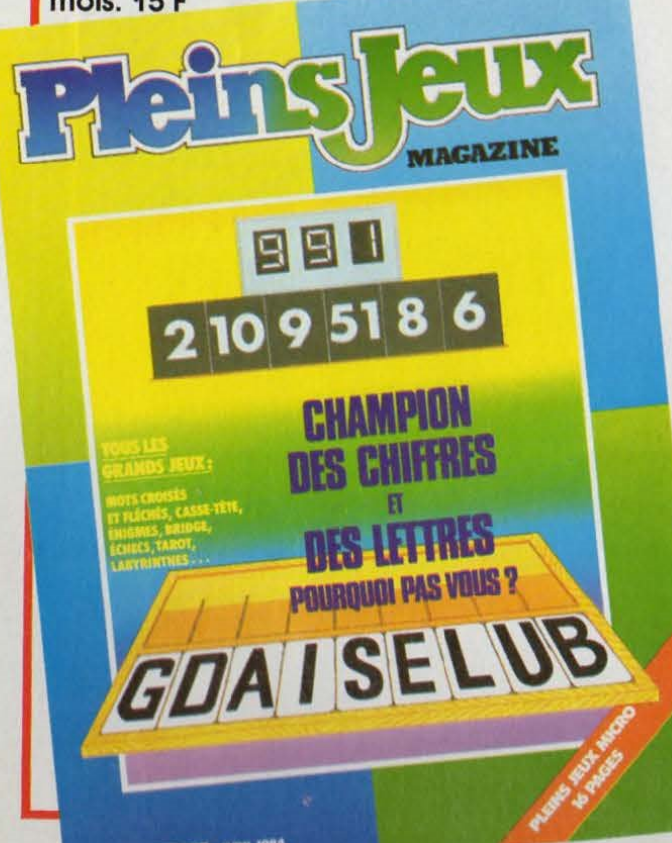
Pour s'y retrouver dans le maquis de la vidéo il n'y a qu'un moyen : se précipiter pour acheter le Guide Brandt-Vidéo 7 de la vidéocassette.

Plus de 5 000 films y sont répertoriés avec résumé, critique et cotation pour les trois systèmes de magnétoscopes, le VHS, le Bétamax et le V 2 000.

Un système de cotation par étoiles, très pratique, permet de bien choisir sa cassette au bon moment.

Des heures de joie en perspective.

Le Guide Brandt-Vidéo 7 de la vidéo chez les marchands de journaux et dans les vidéoclubs. 49 F



Commodore, le triomphe tranquille

Atmosphère de triomphe chez Commodore au Consumer electronic show de Las Vegas en janvier dernier.

Dans un contexte de redistribution des cartes sur le marché de la micro-informatique et des jeux vidéo avec des surprises désagréables pour ceux qui ont voulu faire trop tôt trop vite, la firme américaine affichait sans complexe des résultats de vente plus que satisfaisants.

De plus le géant de l'informatique familiale se plaçait tout de suite dans la bagarre sérieuse déclenchée contre IBM et son PC Junior qui, lui aussi, a fait une grosse impression à Las Vegas.

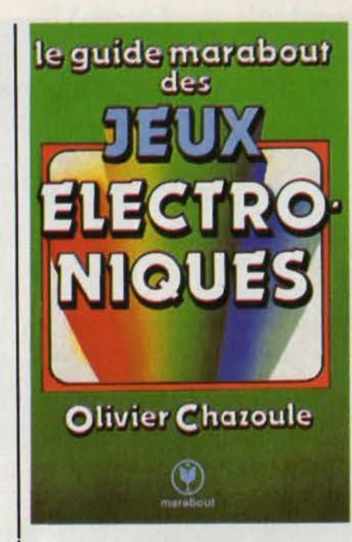
La vocation de la nouvelle gamme 264, ce sont les opérations de gestion individuelle à la limite du professionnalisme. En la présentant, Commodore a voulu avertir la concurrence qu'il faudra compter avec lui pour la génération des ordinateurs familiaux à hautes performances.

PUCES

Tous les jeux électroniques

Les consoles et les cassettes, les jeux de table et les jeux à cristaux liquides. Si vous voulez connaître leurs secrets et le meilleur moyen de faire des scores fabuleux vous devez vous procurer le Guide Marabout des jeux électroniques.

Une foule de tuyaux sur la location, les échanges, les compatibilités entre les systèmes, un classement par type et l'historique des jeux vidéo et des jeux électroniques et surtout leur avenir, c'est ce que vous apprendrez en lisant ce guide exhaustif.



Et surtout vous saurez faire le meilleur choix de jeux pour offrir ou pour jouer directement vous-mêmes.

Le Guide Marabout des jeux électroniques.
En vente chez tous les libraires. 23 F.

Mini flip sans flop

Pour les maniaques des flippers qui se sentent quotidiennement agressés par le succès des jeux vidéo et électroniques, il y a désormais une possibilité de riposter tous les jours et en tous endroits.

JI 21 propose un Pinball électronique à cristaux liquides, double écran. C'est exactement la version portable d'un flipper plus qu'honorable.

L'idéal pour les nostalgiques et les nouveaux jeunes !

Prix : 250 F environ.



Surtout ne pas trop se fatiguer !

Pour les professionnels dans un premier temps, dans un contexte de démonstration des cassettes de jeux vidéo, mais aussi pour le grand public maintenant, Bambitronic propose le Vidéoplexer.

Il permet de lire des cassettes de jeux vidéo sur une console sans avoir à changer la cassette quand on change de jeu. Huit cassettes sont rassemblées dans une machine qui doit les lire et qui se branche directement elle-même sur la console.

Le détaillant pourra désormais louer à ses clients le Vidéoplexer et ses huit cassettes à la journée ou à la semaine. C'est enfin la diversité pour l'utilisateur, sans avoir à revenir au magasin pour changer son jeu.

Huit d'un coup, c'est une très bonne idée !

Bambitronic. 8, rue du Général-Leclerc, 85300 Challans. Tél. (51) 93.03.03



ALMANACH DE L'AVENTURE ET DU VOYAGE

1984/1

EXPÉDITIONS, RALLYES, RAIDS ET COURSES ● L'ECOLE DE L'AVENTURE ● LES PARADIS PERDUS ● TRAVERSEZ LE SAHARA EN 4 X 4 ● TROUVEZ UN SPONSOR ● A LA RECHERCHE DES TRESORS OUBLIÉS ● VOTRE TOUR DU MONDE À LA VOILE ● TOUTES LES FÊTES DU MONDE ● LES VOYAGES INSOLITES ET SPORTIFS ● ● ● N°1/45F

Prêts ?... Partez !

Pour ceux qui vont partir en vacances et pour ceux qui rêvent de partir, il y a désormais une mine d'informations pratiques, bien documentées et richement illustrées.

Près de 300 pages sont à votre service, des adresses, des trucs, un calendrier des manifestations internationales les plus spectaculaires et la recette infaillible pour préparer son tour du monde à la voile ou une transsaharienne en voiture. C'est ce que vous trouverez avec beaucoup d'autres choses dans l'Almanach de l'aventure et du voyage.

L'Almanach de l'aventure et du voyage. Chez tous les marchands de journaux. 45 F

PUCES

Koala-Pad ? C'est une table magique

Sous un nom barbare se cache un instrument indispensable aux passionnés de dessins sur micro-ordinateur.

Cette tablette à digitaliser permet de créer de magnifiques dessins par simple pression sur une surface sensible. Elle peut aussi devenir un clavier de fonction.

Pour l'instant disponible sur l'Apple II + et e, l'IBM PC, Atari, Commodore 64 et VIC 20, elle sera bientôt prête pour les Oric, Atmos, ZX 81, ZX Spectrum, Hector 2 HR+ et HRX.

Le KOALA PAD est commercialisé entre 1 190 et 1 765 F.

La tablette magique est distribuée par SPID, qui propose également le nouveau guide des logiciels qui avait obtenu un grand succès l'année



dernière.

Pour 15 F il donne toutes les informations concernant les nouveaux logiciels.

A ne pas manquer.

SPID, 39, rue Victor-Massé, 75009 Paris. Tél. 281.20.02.

Hachette numéro 1 des livres de micro

Hachette crée un nouveau département d'édition, Hachette Informatique.

Les deux premiers ouvrages sont un gros annuaire de 450 pages qui fera le point sur toute la micro familiale avec des adresses de boutiques, tous les ordinateurs, les logiciels, les clubs, les jeux, les émissions de radio et de télévision, tous les magazines, les livres et les organismes publics et enfin un glossaire pour s'y retrouver dans un monde où les néophytes ont souvent tendance à se perdre.

Le second titre est le guide des Robots Familiaux, 200 pages (voir page des Puces sur les robots).

Ces deux ouvrages sortiront pour Micro-expo fin mai.

Souhaitons bonne chance à cette nouvelle collection qui promet de faire du bruit dans le monde de la micro.



JOUEZ
LA NOUVELLE
GAMME DE
LOGICIELS...
Nous vous offrons une gamme de logiciels Jeux, Educatifs et Professionnels pour Commodore® et Atari® et autres ordinateurs individuels.
Jouer n'est pas notre seule vocation. Nous adaptons nos recherches et productions aux besoins des utilisateurs tant jeunes qu'adultes.
Commodore® et Atari® sont des marques déposées respectivement par Commodore Inc. et Warner Communications.
JB Industries S.A.
Importateur et distributeur exclusif
pour la France
20 bis Chemin des Grands Plans
06802 Cagnes-sur-Mer
Tél. (93) 20.17.17 - Télex 461387 F
JB INDUSTRIES S.A.
HesWare
Lazer Zone
HES WRITER 64
HESWRITER
Turtle
Graphics II
Cartridge for
Commodore 64
VIC FORTH
tack of the
utant Camels

Dragon 64

Lorsque vous lirez ces lignes, une nouvelle version de Dragon sera disponible sur le marché français, Dragon 64, qui, comme son nom l'indique, voit ses capacités étendues à 64 K Ram.

Première affirmation : il s'agit d'une extrapolation du Dragon 32. De ce point de vue, on est en pays de connaissance. Profitant de l'occasion, le constructeur a toutefois pris la peine de rectifier certaines insuffisances de ce dernier, même lorsqu'elles sont quasiment passées inaperçues du public. Des modifications ont ainsi été apportées à la Rom VSR et au dessin du clavier. Fidèle aux particularités qui ont fait le renom de la marque, Dragon 64 est ainsi livré muni de toutes ses interfaces (parallèle, RS 232 C, péritel, cassette) et constitue par le fait un système complet et prêt à l'emploi, d'un prix très raisonnable. On notera également le soin extrême avec lequel ont été dessinés et montés les circuits.

Deuxième affirmation : Dragon est intelligent, il a compris que c'est par le soft que doit progresser la micro-informatique. L'extension de la capacité mémoire du Dragon, et les amendements qui lui ont été apportés, sont le prétexte à une série d'innovations logicielles qui pourraient bien se révéler déterminantes dans la conception même des micro-systèmes.

Dragon 64 travaille sous trois modes bien différenciés :

Mode 1 : Ce mode reprend rigoureusement le fonctionnement du Dragon 32... Ça, vous connaissez ! (Inutile de préciser que la compatibilité des softs est totale !).

Mode 2 : Utilisation classique des 64 K. Les 16 K de l'interpréteur Basic sont entièrement chargés en Ram à l'Init, ce qui vous laisse donc 48 K de mémoire vive. Appréciable, mais là encore, rien de très nouveau.

Mode 3 : Ici, on redéfinit entièrement le système en intégrant concepts familiers aux informaticiens professionnels. Principe : tous les composants du logiciel d'exploitation sont sur disquette. Au démarrage (Boot), 4 K sont chargés en Ram. Le contrôle est alors pris par le système d'exploitation. En l'occurrence, l'OS 9 (Operating System). A partir de là, vous pouvez travailler avec divers langages : le Basic 09, fortement structuré, un Pascal, un C-Compiler. Chacun de ces langages est segmenté. Ainsi, OS 9 ne chargera à un instant donné que les modules dont il a besoin pour exécuter la tâche assignée. Ceci optimise l'utilisation de la mémoire. On est tenté de rapprocher le fonctionnement du Dragon 64 en mode 3, de la notion de mémoire virtuelle VM couramment utilisée sur gros système. Pour simplifier, disons qu'un système VM charge et décharge le contenu de sa mémoire vive sur disque en fonction de ses besoins, sans intervention des programmes d'application, banalisant son espace de travail. Celui-ci n'est donc plus assimilable à la seule mémoire vive (d'un point de vue hardware), mais l'étend à l'ensemble des périphériques dédiés. Il n'a donc quasiment aucune limite théorique... Sans, bien sûr, aller jusque-là, OS 9 agit de manière comparable avec ses programmes d'exploitation. De la



sorte, il accroît l'espace utilisateur tout en multipliant le nombre de fonctions exécutables. Détail intéressant, aucun logiciel n'est protégé. Ainsi, l'utilisateur disposant d'un seul lecteur peut recopier sur une même disquette le noyau de programmes strictement nécessaire à sa propre application. Autre souplesse d'utilisation, tous les modules sont linkables. Il est donc possible d'appeler un module Pascal ou un objet issu du C-Compiler à partir d'un programme Basic et réciproquement. OS 9 propose par ailleurs des options multitâches/multipostes.

Outre cette approche système, Dragon 64 possède 3 logiciels « poste de travail » : un tableur dans la grande tradition (Dynacalc), un traitement de texte (Stylograph), et un gestionnaire de fichiers type DBII (Record Management System). Toutes les données relatives à ces softs sont d'ailleurs exploitables par des programmes utilisateurs.

Dragon 64 relève d'un pari : proposer, pour un prix grand public, un système susceptible de vous accompagner de l'initiation à l'utilisation professionnelle individuelle sans changer de micro.

Prix

Dragon 64/péritel	**3 990 F**
Lecteur de disquettes	**2 800 F**
(+ Dos et contrôleur : 600 F)	
OS 9 + Guide utilisateur	**750 F**
Basic 09	**1 000 F**
Pascal	**1 250 F**
Dynacalc	**1 000 F**
Record Management System	**900 F**
Stylograph	**1 250 F**



Des softs en stock

DEL Research qui est une société typiquement française, comme son nom ne l'indique pas du tout, a acquis les droits d'exploitation de deux sociétés de soft particulièrement dynamiques en Angleterre.

Il s'agit d'Ultimate et de Psion qui se sont spécialisées dans les programmes de jeux pour le Sinclair ZX Spectrum.

La vedette incontestée de cette nouvelle gamme de jeux, qui sont en cours de traduction, est Flight Simulation qui a déjà été vendu à 250 000 exemplaires outre-Manche.

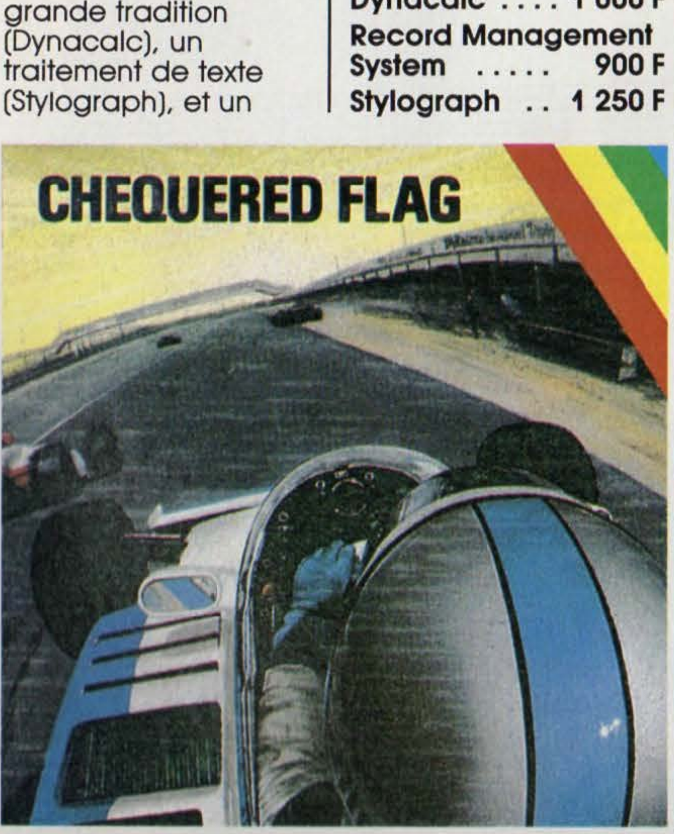
Mais il y a aussi Chequered Flag, une simulation de course automobile dans laquelle le joueur peut choisir trois types de voitures alternativement et surtout dans lequel la plupart des grands circuits internationaux sont reconstitués. Que les fans d'Indianapolis ou les inconditionnels de Monte-Carlo se rassurent, ils n'ont pas été oubliés.

Ces jeux et les autres programmes ludiques de la gamme seront proposés au public pour un prix inférieur à 100 F, probablement entre 85 et 95 F.

Mais ce qui va faire beaucoup de bruit c'est un programme de Scrabble qui ne manquera pas de séduire les millions de joueurs qui s'y adonnent régulièrement.

Le Computer Scrabble est en français et comporte plus de 10 000 mots. Il est conçu pour le ZX Spectrum, mais aussi pour l'Oric, le Commodore 64 et le Thomson.

Il sera vendu aux alentours de 245 F.





Drakkar Noir de Guy Laroche

PUCES

Success story à la française ?

Exelvision est une petite société française de micro-informatique et d'électronique. Fondée il y a deux ans et demi, elle n'a trouvé aucun concours financier jusqu'au mois d'août dernier. A cette époque la C.G.C.T. a décidé de lui faire confiance.

Les trois pionniers d'Exelvision, Jacques Palpacuer, Christian Petiot et Victor Zebrouck, ont alors pu s'installer à Sophia Antipolis et donner un coup d'accélérateur à leur entreprise.



Que proposent-ils ? Rien moins d'un nouveau micro-ordinateur familial, l'EXL 100.

Pour moins de 3 000 F, on trouve une unité de base comprenant 34 K RAM, un clavier de commandes à distance par le système des infra-rouges (pour les petits paresseux qui veulent pianoter depuis le canapé du salon), et un Exelbasic (Basic étendu de 16 K).

Ce nouveau micro sera disponible pour le public au mois de septembre 1984, ainsi qu'une quinzaine de logiciels à des prix voisins de 350 F.

En attendant de trouver la nouvelle machine dans le commerce, il faut saluer cet esprit d'entreprise dont on souhaite qu'il fasse des émules.

Exelvision, Immeuble Ophira, place Joseph-Bermond, 06500 Valbonne. Tél. (93) 74.41.40.




BANDAI LE SPECIALISTE DES JEUX ELECTRONIQUES
PRESENTE
TUTANKHAM
Ref.: 200 013 Table Top
- Un jeu
- Cinq scènes différentes
- Fonction temps
(Heure-Minute)
Devenez explorateur, trouvez le fabuleux trésor de Tutankham, mais attention, il est bien protégé.
ALGAS Ref.: 200 252
Robot Jeu Electronique
Le Robot Jeu Electronique d'une nouvelle génération.
- Trois jeux successifs en un.
Remonter les différentes parties du Robot suivant votre score.
- Fonction temps
(Heure-Minute)
DUO PENGUIN LAND
Ref.: 200 032
- Jeu avec deux écrans.
- Deux possibilités de jeux
1) Deux joueurs
2) Contre l'ordinateur.
Rattraper les bombes, transporter des blocs de glace d'un iceberg à l'autre
Manger les poissons.
EN VENTE DANS
LES MAGASINS
SPÉCIALISÉS
SPACE CENTURION
Ref.: 200 041 Triple Vision
La bataille aérienne de SPACE CENTURION dans plusieurs dimensions
Trois Jeux en 1
Trois décors différents
Fonction temps
(Heure-Minute).
DUO INSPECTEUR GADGET
Ref.: 988 804
INSPECTEUR GADGET
Gadget contre Docteur Gang
Un très grand vol international se prépare c'est Docteur Gang.
G. ROBIN - STUDIO 95 - 324.27.77



PITFALL I
Colecovision - Atari VCS
Mattel - Atari 600/800 XL - ***Commodore 64.***

PITFALL II
Atari VCS 2 600
Commodore 64.

DECATHLON
Atari VCS 2 600
Commodore 64.

Maxi-Plaisir.

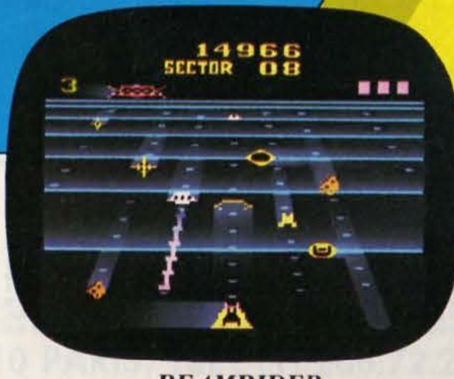
Octobre 1979, Jim LEVY crée ACTIVISION®, première compagnie américaine indépendante de software. Quatre années plus tard, ACTIVISION® est n° 1 aux USA avec 38 designers exclusifs. David CRANE, créateur de 8 jeux dont Décathlon, Pitfall I et II représente à lui seul 6 000 000 d'unités vendues dans le monde. Il est reconnu par la presse mondiale comme le n° 1 des designers.

Fort de sa position de leader, ACTIVISION® adapte dès à présent ses best sellers pour le micro-ordinateur. Grâce à la sophistication de ses jeux, la richesse des graphismes et les effets sonores, vous découvrirez demain les qualités insoupçonnées de votre ordinateur familial.

ACTIVISION®



HERO
Atari VCS 2 600
Commodore 64.



BEAMRIDER
Mattel
Commodore 64.



VETEMENTS : WESTERN HOUSE / BENETTON

FUTURS

PUCES

un futur magique

Ça s'appelle Futurmagic et c'est depuis deux mois le rendez-vous des passionnés du futur sur France-Inter tous les jours. Dix minutes et même un peu plus quand l'actualité brûlante de demain l'exige, pour parler de ce qui n'existe pas encore, mais qui est en cours de réalisation ou en gestation pour transformer notre vie quotidienne.
Marie-Odile Monchicourt et Jean Mortès enlèvent avec brio les quelques minutes qui leur sont imparties.
Loin des discours spécialisés pour les techniciens, ils parlent en langage clair, captent l'attention et décrivent avec humour et conviction un paysage où se rejoignent science et imagination.
Comment vivrons-nous demain ?
Pour répondre à cette question, nos deux complices reçoivent chaque jour un invité différent, spécialiste dans son domaine, averti de tout ce qui bouge.
Loin de se limiter aux sciences et techniques, ils abordent tout l'environnement à partir de l'évolution des objets.
Il y a, bien entendu, les micro-ordinateurs et les jeux électroniques et vidéo, mais il y a surtout les robots familiaux, les télécommunications, et des objets aussi différents, mais aussi indispensables que les voitures, aspirateurs, cuisinières, lits, douches, instruments du quotidien dans l'espace, etc.
Un rendez-vous que les branchés ne peuvent manquer.
(Futurmagic, tous les jours sur France-Inter, à 18 h 05.)



LES CONSOLES DE JEUX VIDEO

Les consoles de jeux vidéo se portent de mieux en mieux. On a cru que les micro-ordinateurs allaient les reléguer au musée. Et puis on s'est vite aperçu que les deux systèmes, loin d'être concurrents, étaient en réalité complémentaires.

Dans le premier guide des jeux toutes les consoles avaient été testées en détail. Aujourd'hui il faut compter avec les **extensions des consoles de jeu,** auxquelles nous consacrons une large place. Il est aussi question des **nouvelles consoles** apparues sur le marché depuis Noël.

Et pour les nouveaux lecteurs qui n'ont pas pu se procurer le premier numéro du guide, il y aussi un **récapitulatif de toutes les consoles** sous forme de tableaux.

Il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter « enjoy » comme on dit aux États-Unis, patrie des jeux vidéo !



Nées après les jeux vidéo de café (dits jeux d'arcades) ces machines ont été inventées par Nolan Buschnel. Elles sont parties d'un graphisme primaire en noir et blanc, avec des échanges de balles et des sons discordants. Le public commençait à délaisser ces jeux de tennis (ou de pelote basque) trop simples, lorsque apparurent sur le marché les consoles de la seconde génération. Les programmes n'étaient plus incorporés dans la console, c'est celle-ci qui était conçue pour recevoir des programmes de jeux sous la forme de cassettes que l'on enclenche sur la console. Le public était content parce qu'il pouvait trouver une plus grande variété de jeux, et une meilleure qualité technique, et les fabricants se frottèrent les mains de vendre non seulement des consoles, mais aussi des programmes de jeux.

Après, ce fut le déferlement des fabricants, et on arriva très vite à un foisonnement de consoles de jeux vidéo. Il s'agissait alors de faire toujours mieux. C'est ainsi qu'avec la troisième génération, les graphismes devinrent beaucoup plus précis, l'animation des personnages sur l'écran, les détails, la recherche dans les décors et le bruitage firent des progrès énormes.

Faire encore et toujours mieux : un grand nombre de ces consoles offrent des extensions pour l'initiation à la micro-informatique.

LES EXTENSIONS DES CONSOLES DE JEUX



Pour faire son choix, il faut les examiner de plus près. Ce sont différents appareils vendus séparément de la console, et qui en permettent une utilisation différente ou améliorée de celle initialement prévue.

Il y a plusieurs types d'extensions : les joysticks (ou manettes de commandes), les adaptateurs, les claviers de micro-ordinateurs et les appareils du type reconnaisseur de parole, crayon optique, ou poste de pilotage.

Mais voyons en détail ce que le marché nous propose pour mieux utiliser encore les capacités de votre console.

LES JOYSTICKS

Vous le savez, ce sont ces petits boîtiers de commandes qui permettent de diriger l'action de votre jeu vidéo. Le modèle le plus courant est formé d'un boîtier, d'une manette de commande et d'un bouton de tir. Il y a également ceux qui ont des touches numériques (12 en général) utilisables selon les programmes de jeux. On leur adapte généralement de petits caches plastifiés où figurent les instructions.

Pour perfectionner l'action du joueur, les constructeurs ont imaginé des joysticks plus performants encore, pour des scores toujours meilleurs.

Le **Super Roller** est une innovation de cette année 1984.

C'est la souplesse absolue pour faire face à toutes les situations dans lesquelles un joueur chevronné (ou en passe de le devenir) peut se trouver. C'est un module de commande qui est monté avec une boule multidirectionnelle. Vous pouvez donc pivoter à 360° et vous diriger dans toutes les directions avec rapidité et efficacité.

Le super Roller est livré avec une cassette de jeu de défense (Slitler) et est plus particulièrement utilisé pour ce type de cassette où l'action est très rapide, et vous devez avoir de très bons réflexes.
(CBS pour Colecovision).

Les **Super Controller** sont des poignées multi-fonctionnelles. Elles ont quatre gâchettes, un tableau digital, un levier de direction et un accélérateur. Vous pouvez donc influer sur la vitesse et précipiter les mouvements du jeu. Lors d'un match de boxe, comme dans Rocky, il est important d'esquiver rapidement les coups de l'adversaire, et de riposter vite et fort.

Ce sont des poignées que l'on a vraiment bien en main, et qui sont livrées avec une cassette de jeu.
(CBS pour Colecovision).

Le **Quick Shot** est une sorte de super poignée au design parfaitement adapté à la forme de la main et à la position des doigts. Sur le haut de la poignée, il y a un super bouton de tir que l'on actionne avec le pouce. Cette poignée est montée sur un socle qui dispose lui aussi d'un bouton de tir. On a même la possibilité de faire tenir le tout sur une surface quelconque, grâce aux ventouses qui sont disposées dessous. Et toutes les directions de tir sont possibles. Une grande maniabilité donc pour ce joystick qui en séduira plus d'un.
(Spectravidéo pour Atari).



Le **Kid's Controller** est comme son nom l'indique, un joystick « spécial enfants ». Il se présente sous la forme d'un boîtier rectangulaire et relativement plat. Les enfants le posent sur la table, ou par terre, et ont donc les deux mains libres pour le manipuler et jouer... Ce boîtier est composé d'un clavier de commande à touches numériques, faciles à utiliser puisque grandes et souples. Chaque jeu vidéo destiné aux enfants et utilisant les commandes, est accompagné d'une plaquette coloriée qui vient s'adapter sur le clavier, donnant ainsi les instructions de jeu.

(Atari pour Atari 2600).

Le **Track Ball** est parmi les joysticks, peut-être le plus original. Il se présente sous la forme d'une sorte de « boule » dans un boîtier. On fait rouler la boule sous la paume de sa main. On la dirige ainsi de tous les côtés très rapidement.

Ce boîtier est directement inspiré des commandes utilisées pour le très fameux jeux d'arcades Missile Command, d'où un intérêt certain pour tous les amateurs de sensations fortes et les nostalgiques de ces machines infernales.

(Atari pour Atari 2600, CBS pour Colecovision).

Le **Super Joystick** est vraiment super. Il ressemble beaucoup au joystick classique d'Atari. Il est livré avec la console, mais a un boîtier beaucoup plus haut, et se tient mieux. On a moins de crampes, ce qui était le principal reproche fait aux joysticks d'Atari.

(Atari pour Atari 2600).

D'AUTRES PÉRIPHÉRIQUES POUR VOUS DIVERTIR

• **Le crayon optique :** un crayon qui se branche sur la console, et qui vous permet de dessiner sur l'écran, de faire des pointillés, des lignes, des courbes. Ce n'est pas tout puisque vous pouvez, lorsque vous êtes ébloui par vos prouesses, les faire animer par la machine. L'effet est réellement saisissant. Vous pouvez autant que vous le désirez, repiquer votre dessin, le modifier et le perfectionner à loisir.

Le crayon est livré avec une cassette de jeu spéciale et vous sélectionnez l'un des trois programmes prévus, en pointant le programme qui vous intéresse avec le bout de votre crayon. Et vous voilà parti pour réaliser une grande œuvre !

L'effet de surprise passé, vous apprendrez à vous servir avec plaisir de ce crayon pour le moins original.

(Vectrex pour Vectrex).

• **Turbo :** derrière ce nom évocateur se cache un véritable poste de pilotage. Il est utilisé avec une cassette de jeu du même nom, et se branche sur la console de jeu. Il s'agit de faire un véritable circuit de course automobile, avec des concurrents à surclasser, des accidents à éviter, tout en tâchant de faire le meilleur temps. Alors installez-vous bien. Vous disposez maintenant d'un volant bien en mains, et vous avez sous le pied un véritable accélérateur. L'effet est formidable, et sur ce jeu en trois dimensions, vous n'avez qu'à bien affûter vos réflexes sur un circuit qui, de jour comme de nuit, vous demandera beaucoup de prudence et surtout de persévérance.

(CBS pour Colecovision).

LES CLAVIERS ALPHANUMÉRIQUES

Il vient s'adapter directement sur l'appareil principal. Il est prévu de faire ultérieurement des programmes musicaux, et même artistiques. Si l'on utilise très facilement le langage Basic pour l'utilisation normale de ce clavier alphanumérique, une cassette d'initiation au langage Logo est prévue.

• **CBS** pour Colecovision, nous présente aussi un clavier alphanumérique de programmation. Il se branche sur la fenêtre Interface de la console. Il permet bien sûr de réaliser la création de vos propres programmes de jeux, mais aussi l'utilisation de programmes spécialement conçus pour lui : jeux divers, formation et programmes éducatifs.

• **Mattel** pour Intellevision propose un clavier alphanumérique de 49 touches, qui lui aussi a un système comparable de programmation, et qui utilise le langage Basic de façon simple mais performante.

Il vient se greffer sur l'adaptateur que l'on branche sur l'entrée Interface des cassettes.

Il s'agit de modules qui viennent se greffer soit sur la console elle-même, soit toujours sur la console, mais par l'intermédiaire d'un adaptateur.

Le but est de faire d'une simple console un véritable appareil d'initiation à la micro-informatique.

Selon les fabricants, les claviers sont un peu différents.

• **Vectrex** sort un clavier de 55 touches dont la puissance permet, avec les cassettes spécialement conçues à son intention, de créer son propre programme.



• **Le clavier musical :** c'est à lui seul la possibilité de s'initier à la musique, en commençant par le plus ennuyeux, c'est-à-dire le solfège. Or dans le clavier musical, ça devient plutôt amusant. En fait, avec ses 49 touches, il ressemble tout à fait à un petit orgue électronique. C'est un véritable synthétiseur polyphonique de 6 registres, grâce auquel vous allez pouvoir lire la musique, au fur et à mesure, sur l'écran de télévision. Après cette familiarisation avec l'appareil, il vous sera possible de composer vous-même vos mélodies, et de rejouer à volonté vos airs favoris.

Une extension à caractère éducatif qu'on ferait bien de ne pas négliger. **(Mattel pour Intellevision).**

• **L'adaptateur multi-cassettes** est bien utile lorsque l'on ne veut pas se limiter aux seuls jeux proposés par le fabricant de la console dont on se sert. Cet adaptateur de cassettes a un format classique adapté à de très nombreux fabricants de programmes de jeux vidéo **(VCS, Atari, Activision, Imagic, Parker, etc.).**

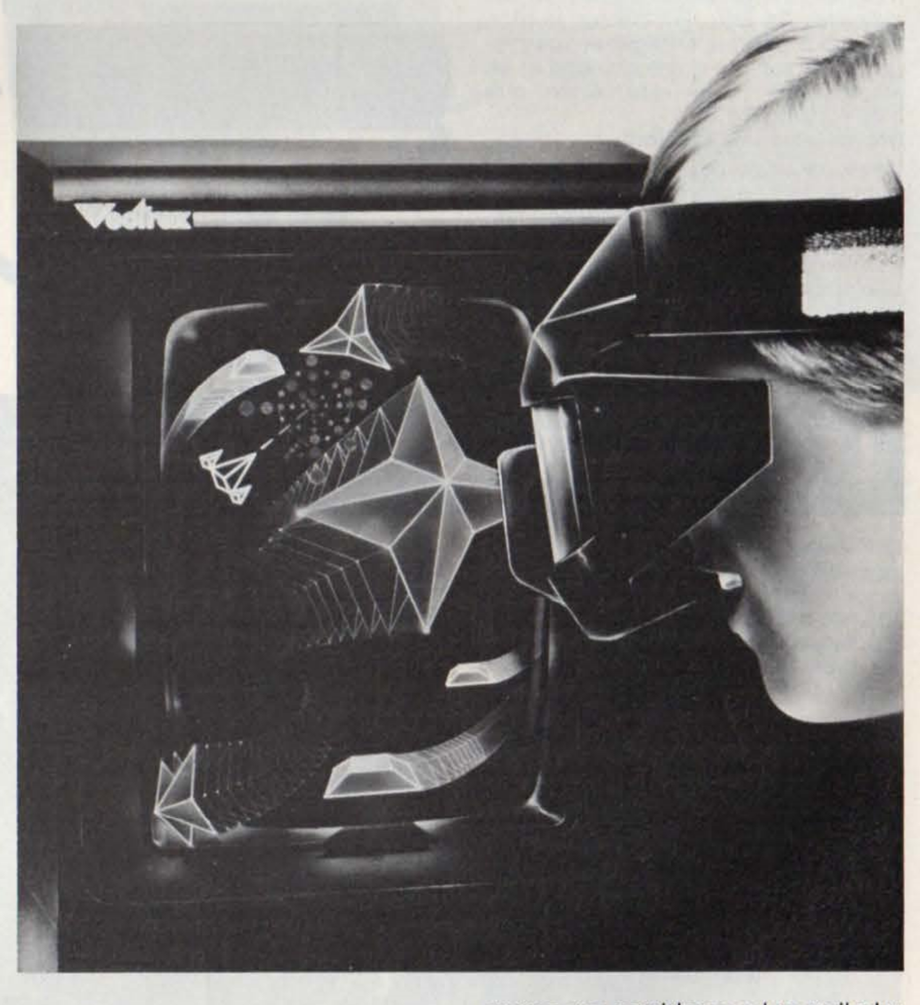
Voici donc la possibilité de jouer sur de nombreux programmes sans pour autant avoir à acheter toutes les consoles de jeux.
(CBS pour Colecovision).

• **Intellivoice,** ou le synthétiseur de voix : un module magique qui vient s'adapter sur l'entrée Interface des cassettes. Magique parce que la console va devenir pour le moins bavarde. Ce module est utilisé avec des cassettes de jeux spéciales, encore en anglais, et pour le moment au nombre de quatre.

Selon le jeu, et votre adresse, vous entendrez une voix synthétique vous faire de petites recommandations, ou faire des commentaires humoristiques, ou encore vous encourager à vous battre contre une machine vraiment démoniaque.

Un petit appareil très amusant qui avive l'intérêt des joueurs.

• **Les lunettes 3D,** ce sont des lunettes qui vous permettent de jouer en trois dimensions. En effet, grâce au système du Vector Scan propre à Vectrex qui donne un balayage permanent de l'écran à 100 images/seconde, l'œil exerce une persistance et ne voit plus qu'une seule image, c'est le principe du relief. Et si l'on ajoute à cela le filtre optique, l'œil droit voit l'image en couleur pendant que l'œil gauche ne voit rien, et inversement, à toute allure. Cette gymnastique un peu complexe a pour effet de vous projeter au cœur-même du jeu et de l'action. Le relief donne au jeu une toute nouvelle dimension, et bien entendu de nouvelles sensations.



Les lunettes se branchent sur la seconde sortie Vectrex et sont munies d'un petit moteur permettant la parfaite synchronisation de la vitesse du mouvement obturation-image.

Un pas de plus dans les jeux vidéo. **(Vectrex pour Vectrex).**



PLUS LOIN VERS LA MICRO-INFORMATIQUE

Il existe un certain nombre d'appareils rendant plus performants encore ces consoles dont on parle tant, et qui n'en finissent pas de grandir.

Se servir de ces extensions qui permettent de faire un programme, de les exploiter, c'est bien. Mais pouvoir les stocker ce ne serait pas mal. Alors Mattel a sorti un appareil bâti sur le principe du magnétophone à cassettes, avec cette différence qu'au lieu de se nourrir de bandes magnétiques, ce magnétophone se contentera de vos cassettes de jeux. Par-dessus le marché, vous pourrez enregistrer vos programmes sur une autre cassette et les sauvegarder. Quoi dire, sinon que c'est formidable ?

(Mattel pour Intellevision).

Un autre appareil, l'interface **RS 232**, augmentera encore davantage les capacités de votre mini système informatique. Il s'agit en effet d'une imprimante qui vous permettra de garder une trace écrite de vos données, et de vos programmes.

Il y aura même la possibilité de se servir d'un modem, permettant la transmission des programmes par téléphone, ou de communiquer à distance avec d'autres micro-ordinateurs.

(Mattel pour Intellevision).

Sur le même principe, c'est-à-dire compléter le clavier alphanumérique seul, Vectrex prévoit pour cette année l'arrivée sur le marché américain d'une imprimante et d'un modem.



LES NOUVELLES CONSOLES DE JEUX

Du côté des grands fabricants, aucune nouveauté à signaler. Comme nous l'avons vu, ce sont surtout les mêmes consoles qui n'en finissent plus de s'étendre avec des périphériques de plus en plus nombreux. En revanche, deux fabricants se situant dans le milieu de gamme, ont décidé de ne pas en rester là.

Hanimex : Ils nous annonçaient sa prochaine venue : la console **HMG 7900.** La voilà. Elle sera désormais, et jusqu'à nouvel ordre, la seule représentante de ce fabricant. Comme prévu, il s'agit d'une console de petit modèle (32 × 18 × 7 cm), toute vêtue d'un gris métallisé très sobre sans être sinistre.

On joue la simplicité avec les trois touches de sélection. L'une pour remettre à zéro, l'autre pour sélectionner votre jeu, et la troisième pour démarrer le jeu. Le graphisme, sans prétendre atteindre des sommets, est tout à fait correct. Et les effets sonores sont amusants.

Cette console est livrée avec une cassette de jeu de type Pac-Man, plus un boîtier de commande qui vient se glisser dans une niche sur le dessus à gauche de la console.

Remarquons que ce nouveau joystick a la particularité de posséder sur la partie supérieure du boîtier une molette, et sur la partie inférieure un petit joystick monté sur un disque. Le tout très facilement orientable et souple d'utilisation. Malheureusement, un seul boîtier de commande est livré avec la console, et il vous faudra en acheter un second si vous voulez jouer avec un partenaire.

La console est également fournie avec un adaptateur, mais peut fonctionner sur piles, ce qui la rend autonome. Compte tenu de sa petite taille et de son encombrement restreint, cela vous permet, si vous le désirez, de l'emporter très facilement avec nous.

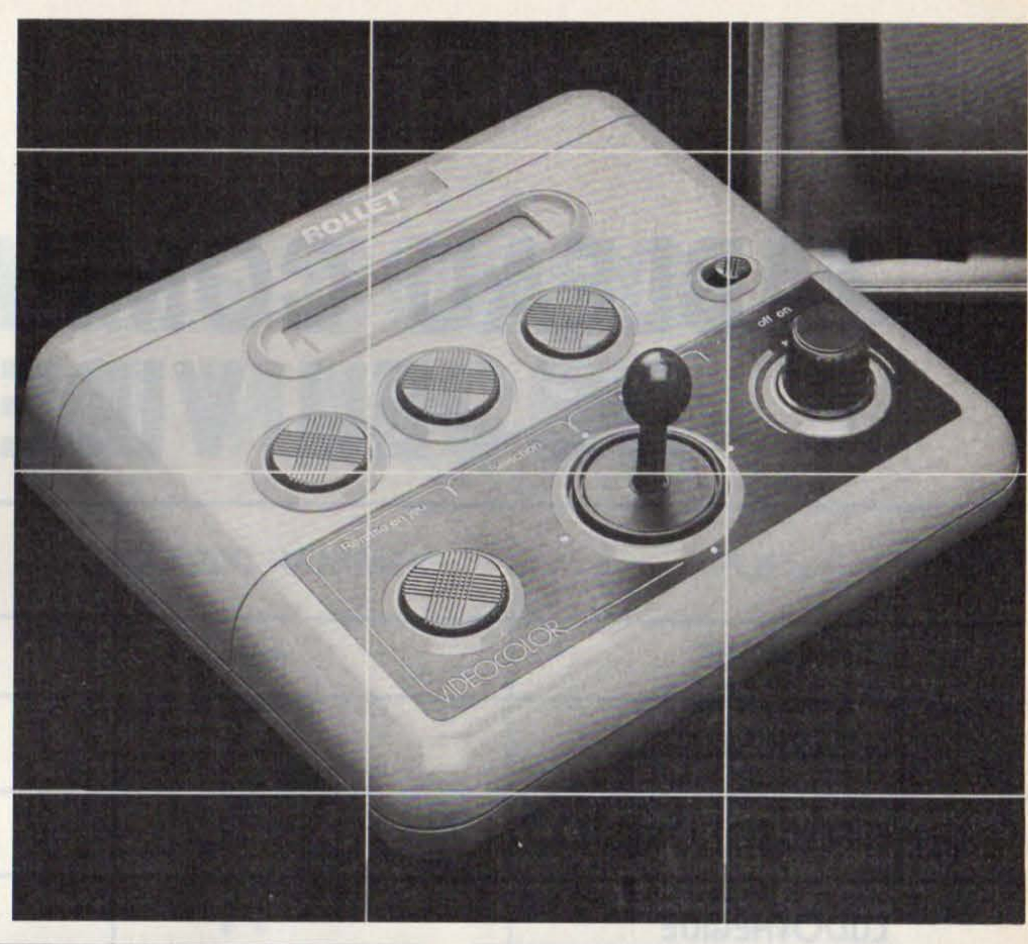
Chez Rollet, on efface tout et on recommence. La nouvelle console

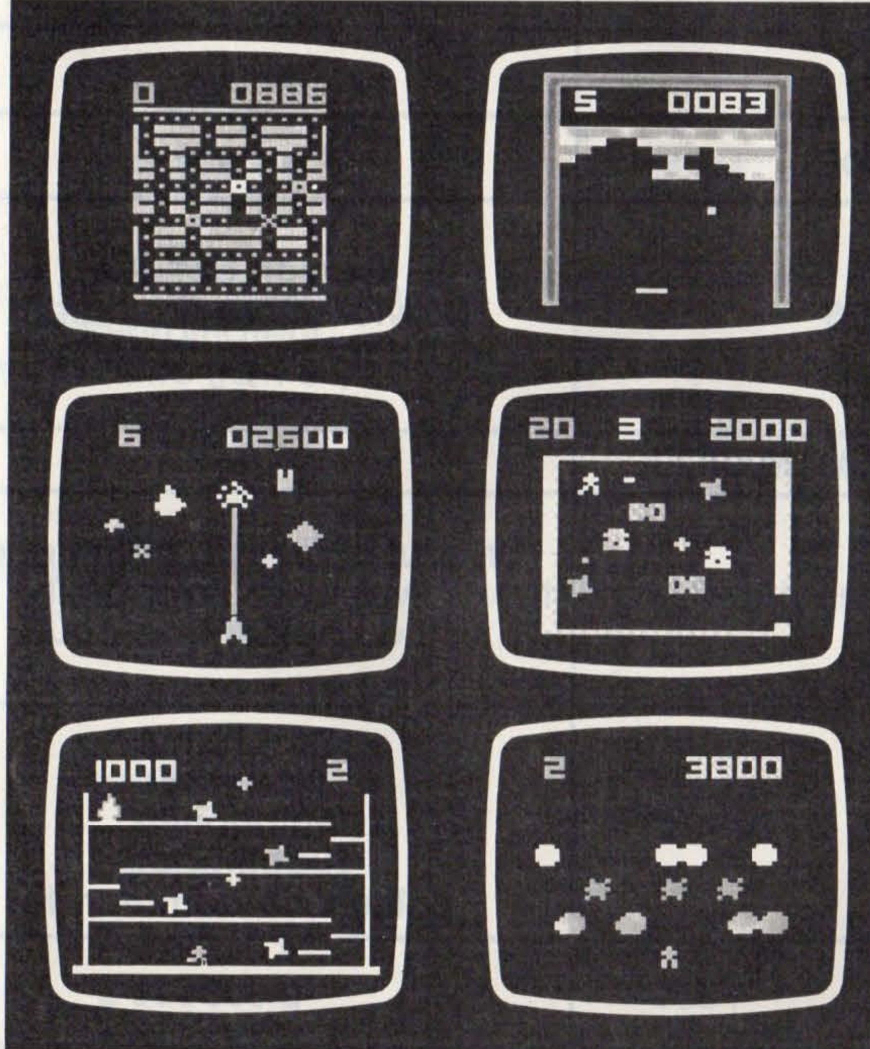
Vidéocolor est sortie. Elle est haute en couleurs, puisque tout de jaune canari vêtue. Elle séduira très vite tous les parents qui cherchent encore sur le marché des consoles pour les plus petits (de 5 à 8 ans).

Peu encombrante, elle se présente sous la forme d'une petite boîte rectangulaire surélevée à l'avant. On remarquera très vite que les gros boutons sont très pratiques pour les petits doigts auxquels ils sont destinés. La manette de commande est assez simple pour ne pas fatiguer, tout en gardant une certaine précision. L'avantage de cette manette est d'être incorporée à la console elle-même, et donc plus de fil qui traîne et s'entortille.

Notons encore que cette console est livrée avec un adaptateur et une cassette de jeu du type Pac-Man.

Les jeux actuellement prévus et disponibles ne se jouent qu'à une seule personne, mais ils sont relativement sophistiqués. Les thèmes de ces cassettes sont des plus classiques, mais ce sont des valeurs sûres. Mais bientôt cinq cassettes pour deux joueurs seront disponibles. Ce sont essentiellement des cassettes de sport où il vous faudra vous battre au football, au ski, au patinage, à une course de voitures, ou encore au tennis, dans le but cette fois de marquer plus de points que l'adversaire. Un boîtier de commande complémentaire sera nécessaire. Il sera disponible à un prix très raisonnable.





ADRESSES UTILES

ATARI :
9-11, rue Georges-Enesco
94008 CRÉTEIL CEDEX
Tél. 339.31.61.

VECTREX :
MILTON BRADLEY
B.P. 13
73370 LE BOURGET-DU-LAC
Tél. (79) 25.21.21.

COLECO :
IDÉAL LOISIRS
B.P. 50016
Z.I. Paris Nord II
95945 ROISSY-CHARLES-DE-GAULLE
Tél. 865.44.88

ROLLET :
73-75, rue Henri-Barbusse
92110 CLICHY
Tél. 737.26.24

ADVISION FRANCE :
R.N. 7
06970 VILLENEUVE-LOUBET
Tél. (93) 21.65.42

MATTEL ELECTRONICS :
10 bis, rue des Oliviers
Orly Senia 333
94537 RUNGIS CEDEX
Tél. 637.32.70

HANIMEX FRANCE S.A. :
18, rue Ampère
95500 GONESSE
Tél. 985.96.33

HOME VISION :
Sté GEM
267, bd Léopold-II
1080 BRUXELLES
BELGIQUE

TABLEAU COMPARATIF DE
DE JEU VIDEO DISPON

	VECTREX
ESTHÉTIQUE	* * *
GRAPHISME	* * * *
EFFETS SONORES	* * * *
LUDOTHÈQUE	* * *
ORIGINALITÉ DES CASSETTES	* * * *
MANIABILITÉ DES COMMANDES	* * * *
EXTENSIONS ET PÉRIPHÉRIQUES	Crayon optique Clavier micro-ordinateur Adaptateur cassettes
AUTRES CONSOLES DE LA MÊME MARQUE	—
POINTS FAIBLES	Un seul boîtier de commande livré avec l'appareil Fil du boîtier trop court
POINTS FORTS	Graphisme Sonorité Autonomie Ludothèque Boîtiers de commande
PRIX INDICATIFS	2 000 F

S DIFFERENTES CONSOLES BLES SUR LE MARCHE

CBS COLECOVISION	HMG 7900 HANIMEX	ROLLET
* * *	* * *	* * *
* * * *	* *	* * *
* * * *	* * *	* * *
* * * *	* *	* *
* * *	* *	* * *
* *	* * *	* *
Turbo Adaptateur multi-cassettes Micro-ordinateur Imprimante (juin 84)	–	–
–	–	–
Boîtiers de commande peu pratiques	Ludothèque trop classique	Un peu trop individualiste
Graphisme Son Jeux	Petite taille	S'adresse aux plus jeunes Jeux assez intéressants Packaging
2 000 F	800 F	650 F

TABLEAU COMPARATIF DE
DE JEU VIDEO DISPONI

	ATARI
ESTHÉTIQUE	* *
GRAPHISME	* * *
EFFETS SONORES	* * *
LUDOTHÈQUE	* * * * *
ORIGINALITÉ DES CASSETTES	* * *
MANIABILITÉ DES COMMANDES	* * *
EXTENSIONS ET PÉRIPHÉRIQUES	Micro-ordinateur
AUTRES CONSOLES DE LA MÊME MARQUE	Console 5200 (date de sortie non déterminée)
POINTS FAIBLES	Joystick à crampes
POINTS FORTS	Ludothèque très fournie
PRIX INDICATIFS	1 500 F

S DIFFERENTES CONSOLES
BLES SUR LE MARCHE

HOME ARCADE ADVISION	PHILIPS VIDÉOPAC	MATTEL INTELLEVISION
**	**	***
***	**	****
**	**	****
****	****	****
***	**	***
***	**	****
—	Jeux d'échecs	Adaptateur musical Micro-ordinateur Intellivoice
—	G 7400 (1 500 F)	—
Jeux un peu simples	Boîtier de commande trop imprécis Jeux	Peut-être trop sophistiquée
Rapport qualité/prix Ludothèque	Vaste ludothèque G 7200 à écran incorporé	Jeux très perfectionnés
1 200 F	1 300 F	2 000 F

SOLLERS, APOTRE DES NOUVEAUX MEDIAS

Nouvelles technologies de l'image, jeux vidéo, micro-ordinateurs, vidéo et autres explosions du futur réclamaient une réflexion approfondie. Philippe Sollers nous la livre. A sa façon.



Philippe Sollers, vous êtes écrivain — à grand succès — éditeur. Vous êtes aussi un homme de médias, souvent turbulent. Un agitateur d'idées, mais aussi d'images puisque, depuis quelques années, vous concevez, avec le vidéaste Jean-Paul Fargier, des films vidéo s'appuyant sur vos livres. Voilà bien des raisons pour vous demander ce qu'est, pour vous, la vidéo. Objet de création avant-gardiste ou matière de consommation pour grand public.

Le problème principal, en fait, est celui de l'occupation de la temporalité des images, de toutes les images par la seule télévision. Tous les autres médias étant en effet aujourd'hui en train d'être absorbés par la télé. Que ce soient la pub, le cinéma, la lecture... Dans ce cadre-là, la vidéo tient une place particulière. Elle est un peu comme le système nerveux de cette extension. La télévision devenant le système électronique de toute image visible, mettant à jour les archaïsmes, et bientôt battant en brèche les monopoles, la vidéo va tenir une place de plus en plus primordiale dans ce nouveau système... Et cette avancée m'intéresse en tant qu'écrivain.

Mon objectif étant de mettre au point une technique de réalisation. De prendre de l'avance sur tout ce qui va se passer. C'est ainsi que j'ai quelques heures de programmes déjà prêtes...

Mais pourquoi passer par la vidéo système nerveux, et pas directement par la télé-système central pour se faire entendre et se faire voir ?

Car, et c'est paradoxal, ce qui est aujourd'hui possible avec la vidéo ne l'est pas à la télé du monopole, il faut le rappeler. Tant que la télévision sera d'État, il y aura une grande peur des bien-pensants, une terreur des débordements. Et 1981 n'a rien changé. Nombreux sont les amis qui se sont étonnés depuis, que l'on ne m'ait jamais contacté pour participer à une quelconque création audiovisuelle dans le cadre de la télé...

La vidéo, pour l'instant, et les télés libres ou privées plus tard, seraient donc l'espoir. Le miracle ?

L'espoir peut-être. Mais pas le miracle ! Car à propos de la vidéo, il faut être très vigilant. La vidéo vieillit vite. Elle ne peut pas être n'importe quoi, dans sa forme créative. On ne doit pas refaire l'erreur des radios libres inexpérimentées. Elle ne doit pas être un magma : on en a eu un exemple avec ce programme réalisé, sur Orwell, pour FR3 par Nam Jam Pung. Il faut, en la matière, être rigoureux et professionnel. Lorsqu'avec Fargier nous avons fait « Paradis-vidéo », nous avons travaillé en studio, avec trois caméras, avec aussi un promoteur, ce qui faisait que l'on ne perdait jamais mon regard lorsque je lisais à voix haute.

On connaît les publics des films vidéo. Mais quels sont ceux concernés par ce genre de programmes ?

Des tas de gens ! La preuve le « Studio 43 » diffuse en permanence mes films. Nous les avons fait tourner en province, dans le monde entier... Ça a tout de suite intéressé Godard, par exemple, pour son prochain « Je vous salue Marie ». Les gens découvrent des possibilités que la fiction ou l'écrit ne leur offrent pas. Une interview d'un génie dans Le Monde peut être rasoir, et passionnante à l'image.

Quel a donc été, pour vous homme de l'écrit, le déclic qui vous a amené à l'image et à la vidéo ?

Mon déclic et mon petit computer intime ça a été mon livre « Paradis ». Je l'ai fait pour qu'il soit lu (et il n'a pas été un best-seller), mais lu à haute voix. Jean-Paul Fargier m'a proposé d'en faire un show « live » à Beaubourg. Cela n'a pas été suffisant, nous nous sommes donc servi de la vidéo.

On vous reproche parfois, ou du moins on est choqué, que vous soyez un romancier, à ce point impliqué dans le spectacle. Qu'en pensez-vous ?

Je réfute cette critique. Car pour moi, comme pour beaucoup d'écrivains intervenant dans les médias, le problème est aujourd'hui de savoir si l'on peut tenir le coup à l'image, ou non. On retrouve en effet aujourd'hui la notion, oubliée, d'éloquence. On réalise que le corps tout entier existe. Le passage à l'image est donc une nouvelle vérité. Mais attention, il ne faut pas confondre cette nouvelle éloquence médiatique avec le sermon ou le discours qui, eux, sont des genres réellement démodés.

« Pourquoi pas des clips littéraires ? »

Certains continuent à penser que la société de l'image est sale et sans âme...

C'est totalement ridicule... Cela est une déclaration iconoclaste fondée sur une métaphysique réfutée depuis longtemps. Et réfutée en premier lieu par l'Église catholique (et surtout le Concile de Trente) qui a répandu dans toute l'Europe ces images, ces chefs-d'œuvre baroques, ces images qui sont, au contraire, un surcroît d'âme... Dans les images, on met ce que l'on veut. De l'âme ou pas d'âme, d'ailleurs. Et si on veut de l'âme, il n'y a qu'à me contacter...

Vous voulez donc dire qu'il faut s'adapter aux médias ou alors crever...

C'est une formule un peu lapidaire. Mais je crois en effet que cette faculté d'adaptation est un test essentiel. Cette adaptation ne vaut d'ailleurs pas simplement pour une image qui ne serait qu'une image. Car la grande révolution de l'ère médiatique est le passage du noir et blanc à la couleur. Ce sont deux époques différentes. Tout le « tam-tam » Montand, c'est la mémoire d'une époque tout en noir et blanc qui ressurgit, une autre époque politico-médiatique. Il faut pourtant que l'on passe aujourd'hui à une autre époque, celle de la couleur et de son côté soft. Il faut que l'on cesse de regarder la vie, la politique et la culture en noir et blanc. C'est un temps révolu, car nous avons fait plus de progrès entre 75 et 84 que durant les trente années précédentes.

Il faudrait donc, selon vous, vivre non seulement avec le monde des images. Mais avec celui de la couleur...

Mais bien sûr. Car il y a des valeurs N et B comme il y a des valeurs « couleur ». Et comme on est nostalgique on empêche cet avancement de la société « couleur ». La couleur change tout. Elle oblige à un discours plus léger, plus rapide, plus efficace. Elle offre une liberté et une sensualité nouvelle.

Puisque l'image est l'avenir de tout, pensez-vous que l'on puisse imaginer des « clips littéraires » comme on a aujourd'hui des « clips rock » ?

Bien sûr. Je suis même prêt à faire un clip avec Johnny Halliday s'il le faut ! Il faut faire savoir ce qu'est une œuvre en quelques secondes, quelques minutes. Les spots de Bob Wilson, par exemple, cela correspond à des aphorismes ou à de petites nouvelles... Il faut que les écrivains s'y mettent très vite. Vive les vidéoclips !

Toutes les nouvelles technologies sont liées, aujourd'hui. La vidéo se marie surtout à la micro-informatique. N'êtes-vous pas dépassé ?

Peut-être puisque c'est mon fils, qui a 7 ans, qui m'y a traîné. Avec ses petits jouets sur écran, sa chambre d'enfant a complètement changé, avec ces flippers des années 80. Sur ce terrain-là, il me bat à plate couture. Il réfléchit plus vite. Il voit tout en raccourci et en surimpression. Il a accès à une nouvelle substance. Il se raconte même la pub avec ses petits camarades, comme s'il s'agissait de contes...

LES JEUX D'ARCADES

Pères de tous les jeux électroniques et vidéo, les jeux d'arcades restent les maîtres incontestés du genre aux États-Unis. Le phénomène est toujours en progression en Europe. Mais les nouveaux venus dans cette gamme de réjouissances électroniques vont donner un coup de fouet à cette vague de fond. Encore plus forts, encore plus étonnants, les jeux sur vidéodisque laser sont comme de vrais dessins animés, comme de vrais films, comme la vie elle-même.



Dragon's Lear. Depuis que ce jeu est apparu sur le marché des jeux vidéo d'arcades, plus rien ne peut surprendre. On connaissait déjà beaucoup de jeux de guerre de l'espace, des combats terribles sur des planètes ignobles et des confrontations de démons sanguinaires et sans pitié. Des graphismes époustouflants on en avait eu un premier aperçu avec Subroc, le jeu de tir en trois dimensions. Pole position donnait aussi une image électronique particulièrement réussie. Tron, Buck Rogers et Astron belt n'étaient pas mal non plus. Mais ce n'était rien à côté du graphisme de Dragon's Lear.

Un dragon sans pitié

Ici il ne s'agit plus d'une image électronique classique ou non. Il ne s'agit plus du tout d'une image électronique. C'est simple, mais encore fallait-il y penser. Au lieu des petits personnages habituels on trouve des héros moyenâgeux hauts en couleurs, et un dragon, des trésors, un château, des chauves-souris, des précipices et autres oubliettes.

L'équipe qui a conçu le jeu est un groupe de créateurs de dessins animés. Travaillant chez Walt Disney, ils ont eu envie de se lancer dans le jeu électronique. Grâce à la technologie vidéodisque à lecture laser, c'est devenu chose possible.

Dessins animés hyperréalistes

Des séquences de dessin animé sont réparties sur un disque comparable à



un disque de lecture de musique normal. A chaque intervention du joueur, par l'intermédiaire du joystick, on accède à une des séquences, exactement comme quand on veut écouter une chanson qui se trouve sur un disque normal. A l'inverse de ce qui se passe avec une bande magnétique avec laquelle il faut écouter toutes les chansons précédentes pour accéder à celle qu'on désire (ou en tout cas faire défiler la bande pendant un certain temps en accéléré), on écoute immédiatement ce qu'on veut. Avec le vidéodisque on accède tout de suite à la séquence désirée. Le résultat c'est une véritable histoire qui se déroule devant le joueur, mais dont il n'est pas seulement spectateur.

Mettre en scène son propre jeu

Il est aussi acteur, metteur en scène et scénariste. C'est la première fois qu'on peut vraiment parler de jeu interactif. Plus rien n'est imposé d'autre, qu'un canevas d'images.



Dans Dragon's Lear, il faut délivrer une princesse dans un château et éviter tous les pièges qui se dressent devant vous. A intervalles réguliers vous devez arbitrer entre deux solutions. Avancer ou reculer, entrer par une porte ou prendre la fuite par un couloir, sauter une oubliette ou utiliser une planche pour la franchir. De chacun de vos choix dépendra une séquence. Et vous subirez les conséquences de vos tentatives hasardeuses.

Délivrer une princesse

Pour l'instant, il faut bien dire que ce jeu passionnant est surtout une trouvaille formidable pour la société qui le commercialise. Il est en effet particulièrement difficile de réussir à avancer dans le jeu avant d'avoir dépensé une coquette somme. Il est surtout très difficile de comprendre à quel moment il faut donner une impulsion sur le joystick. Chaque hésitation est tout bénéfice pour l'exploitant.

Une opération juteuse

Tout aussi cher, mais tout aussi passionnant est le dernier né des jeux d'arcades. Il s'agit toujours d'un jeu sur vidéodisque laser, mais cette fois-ci les dessins animés sont remplacés par des petits bouts de film. Le joueur est sur un terrain de football américain. Il est lui-même un des membres de l'équipe. Et pour peu qu'il soit américain et comprenne les règles de ce jeu barbare, il intervient dans la partie.

Transposé au cinéma, c'est comme si le joueur devenait tour à tour le héros du film, le méchant ou le vieux sage. L'effet est saisissant. On a vraiment tendance à se prendre pour le champion toute catégorie de l'équipe. Bien entendu on ne se fatigue pas autrement que dans la tête. Et c'est peut-être là le danger, celui d'être victime d'un dédoublement de personnalité.

Bientôt les joueurs croiront être des vedettes de cinéma, des stars, des champions olympiques ou des Martiens. L'identification n'allait pas aussi loin jusqu'à présent. On pensait seulement se trouver dans une situation, mais on parvenait à garder un peu de distance. Désormais plus de distance, on est celui qu'on est censé incarner.

Rêves et délires

C'est là que les jeux vidéo et les nouvelles technologies électroniques rejoignent le rêve et les délires les plus fous de l'imagination que sont les jeux de rôle dans lesquels on ne sait plus qui est qui au bout de quelques heures de jeu. Sans doute le jeu d'arcades est-il entré dans cette ère nouvelle qui en fera bientôt une discipline de loisir et de divertissement.

Les adaptations éducatives de ce système sont d'ores et déjà nombreuses. Pour apprendre la géographie d'un pays on utilise le vidéodisque pour des approches successives. Le planisphère, puis un continent, puis un pays, une région, une ville, un quartier, un bloc de maisons, une maison et enfin un appartement.

Pour l'instant on a assez affaire avec le jeu, et les bureaux d'étude de la Silicon Valley promettent quelques nouveautés pour Noël qui n'ont rien à envier à ce qui se trouve aujourd'hui dans les arcades. Rendez-vous dans six mois...





MULTISTORE HACHETTE OPERA, l'espace du futur

Fanatiques de vidéo, dingues de micro et obsédés d'électronique ont enfin trouvé l'antre de leurs désirs les plus fous. Manger, jouer, programmer, lire, inventer et boire, tout est possible au cœur du quartier de l'Opéra. On y vient en famille, seul, en couple ou en bande. On s'y installe, on y passe, on y revient et on ne s'en décolle plus. Avec vous, nous découvrons cette nouvelle coqueluche des branchés parisiens.



500 000 personnes vont et viennent chaque jour dans le quartier de l'Opéra. Bureaux, grands magasins, hôtels, cinémas et théâtres, activités de presse font de cet endroit l'un des plus vivants de Paris. C'est là que le public va découvrir, si ce n'est déjà fait, une vitrine imposante et lumineuse où figure une enseigne nouvelle : Hachette Opéra. Ce n'est ni un drugstore, ni une Fnac, ni un grand magasin et encore moins un fast-food ou un hall d'exposition. C'est un espace commercial et de loisirs : un multistore. Une révolution dans la distribution, il n'existe pas de magasin semblable en France et dans le monde.

Une librairie monstre

Dès que l'on entre, par la rue Halevy ou le boulevard des Capucines, des écrans nous guident vers l'intérieur et nous informent des différentes animations qui ont lieu. Nous allons tout d'abord faire un petit tour dans la « librairie d'aujourd'hui » qui offre sur 400 m² plus de 15 000 titres, couvrant 5 grands domaines : nouveautés et essais, littérature générale française et étrangère, livres pour la jeunesse, vie quotidienne et évasion, policiers et fiction. On y retrouve également l'inévitable sélection d'« Apostrophes » de Bernard Pivot. Le temps d'acheter un paquet de cigarettes et nous allons fouiner dans le kiosque à journaux. Près de 1 000 titres sont disponibles, dont tous les quotidiens nationaux et internationaux, bien entendu tous les hebdomadaires et les mensuels, notamment consacrés à la communication, au cinéma, à la vidéo, à l'informatique, à la musique et à la forme. Il y a plus de 100 titres consacrés aux sports et un nombre équivalent réservé aux enfants, sans compter les revues féminines, masculines et les revues de jeux. Quelques mètres à parcourir et nous arrivons au département micro-informatique. Cette section vise un public étendu de curieux, mais aussi de connaisseurs. Il permet de trouver tous les matériels, les périphériques et les logiciels commercialisés aujourd'hui sur le marché français. Soit la micro-informatique familiale avec 35 systèmes en démonstration avec leurs périphériques et leurs logiciels ; la micro-informatique semi-professionnelle ; une librairie spécialisée avec près de deux cents ouvrages et les 55 publications françaises dans ce secteur ; une librairie de logiciels qui propose plus de 1 000 titres ; un comptoir exclusivement réservé aux jeux vidéo et enfin une boutique d'accessoires qui offre tous les choix de disquettes, de kit de nettoyage, etc.

Vidéo-folie et micro-délire

... A deux pas de là, le club-micro rassemble tous les mordus du clavier. Moyennant une inscription annuelle (420 F), ils peuvent y effectuer deux heures de manipulation par mois et assister à des présentations en avant-première de matériels nouveaux. En plus, les grandes marques présentent leur gamme de matériels et organisent chaque mercredi après-midi, deux fois par mois, des séances d'initiation pour les enfants, et le samedi, également deux fois par mois, des séances pour les adultes. Sachez enfin que les abonnés au club-micro bénéficient d'une réduction de 5 % sur tous les achats « micro ». Passons au rez-de-chaussée et à l'espace vidéo. On découvre tout d'abord le vidéoclub dont l'ambition est d'être le premier à Paris par le choix de films proposés ainsi que par les services apportés aux adhérents. Plusieurs systèmes sont possibles pour combler les désirs des vidéophiles :



— On peut louer une cassette, pour les non-adhérents, sur un échantillon d'une centaine de titres (prix : 35 F sans droit d'entrée).

— Plus de 3 000 titres sont à la disposition des adhérents avec une très grande souplesse d'utilisation. On peut en effet échanger ou garder les cassettes sans limitation. Il suffit pour cela de souscrire un forfait mensuel de 85 F pour une cassette, de 160 F pour deux et de 240 F pour trois cassettes.

Écran géant et mégasensations

On trouve également à la vente toute une série de nouveautés et de films classiques. Des importations exclusives, mais aussi des œuvres musicales ou des programmes d'aérobic figurent parmi les originalités de l'espace vidéo qui propose donc plusieurs centaines de titres à la vente. Pour compléter nos connaissances en matière d'images, une librairie spécialisée propose plus de 400 titres dont tous les ouvrages français et étrangers sur l'histoire du cinéma, les réalisateurs, les auteurs et les stars du 7e art. Enfin la vente de nombreuses affiches de cinéma complètent parfaitement le coin librairie.

Mais la grande attraction du Multistore est le Vidiwall ou écran vidéo géant, situé au centre de l'espace Hachette Opéra, sous un dôme de verre. Unique en son genre, le Vidiwall a été créé par Philips selon une technologie nouvelle. Il rassemble sur une surface totale de 12 m², 54 écrans TV indépendants reliés à une régie centrale qui distribue des programmes originaux provenant de vidéodisques, de bandes vidéo, d'une caméra en direct et d'un ordinateur générant des images électroniques. Du jamais vu. Ce système permet une infinité de combinaisons visuelles, de jouer avec le son et les textes. Il est prévu qu'au printemps, cette mosaïque soit recouverte d'un bloc de plexiglas destiné à apporter une correction optique totale : les fibres de ce bloc jouant le rôle de « fibres optiques », les interstices entre les 54 écrans de télévision vont disparaître. Si tout cela ne vous suffit pas, vous pouvez encore pénétrer dans des cabines d'informations, nommées Écrans Paris Spectacles, munies d'écrans tactiles. Ils fournissent les réponses aux interrogations sur les spectacles en cours dans la capitale, donnent le répertoire le plus complet possible des manifestations (par genres, dates, quartiers), tout ceci étant complété par des extraits de films.

Après l'image électronique, place au son laser. Le département Music-laser propose tous les disques compacts. Non seulement les 300 ou 400 titres disponibles sur le marché français, mais également 70 titres importés en exclusivité. Les platines, vendues entre 6 000 et 8 000 F, sont là aussi. Pour finir, il existe un rayon de cassettes audio enregistrées (plus de 4 000 titres) et un comptoir audio-vidéo qui offre à des prix très compétitifs les meilleures marques de cassettes audio et vidéo vierges ainsi que tous les accessoires pour le fonctionnement et l'entretien des appareils audiovisuels. Vous avez une petite faim, maintenant ? Deux restaurants, la Place (400 places) et l'Opéra (80 places) vous accueillent dans un cadre naturel et chaleureux, comme les décrivent les dépliants touristiques. Hachette Opéra offre également un service de traiteur, Rosell, ouvert jusqu'à 1 h 30 du matin, 7 jours sur 7. Du « dépannage » haut de gamme, en quelque sorte.

Ouvert 7 jours sur 7, de 10 h à 1 h 30 du matin, le Multistore Hachette Opéra est un lieu d'innovations où le public est acteur. C'est le rendez-vous des amoureux de la communication, des « branchés » et des autres. Un lieu à découvrir ou redécouvrir d'urgence...

QU'EN PENSEZ-VOUS ?

Jeux électroniques, vidéo, micro-ordinateurs et robots, ils déferlent sur nous et personne n'est épargné par cette vague de fond. Nous sommes allés demander à vos vedettes ce qu'elles en pensent. Le résultat n'est pas triste.

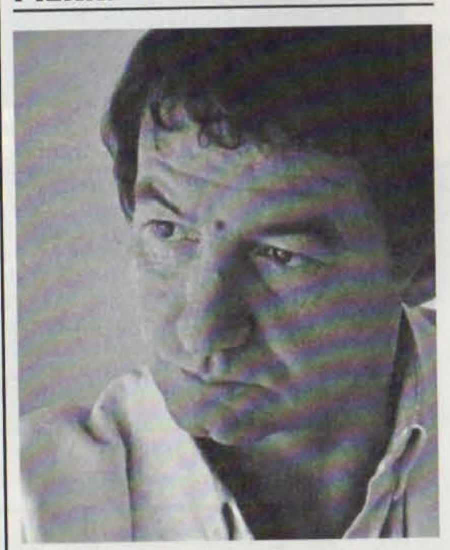
ANDRÉ BERCOFF



« Écriture automatique »

La vidéo n'en est qu'à ses débuts, pour l'instant ce n'est qu'un balbutiement. Ce qui m'intéresse dans cette nouvelle forme d'écriture c'est son côté immédiat. La vidéo pourrait être à l'image ce que l'écriture automatique est à l'écriture.

PIERRE DESPROGES



« Il y a quelque chose à tirer des jeux vidéo »

Pour être tout à fait franc avec vous, j'avoue que je balbutie dans la connaissance des nouvelles techniques de pointe. Je suis quelqu'un de très archaïque : je fais la cuisine dans des casseroles en cuivre parce que l'aluminium, c'est trop moderne et je marche à pied car je ne sais toujours pas me servir d'une bagnole. Pour l'instant, les jeux vidéo ne me bouleversent pas plus que les flippers dans les bistrots. J'ai failli acheter quelques jeux à mes enfants, mais ils n'ont pas tellement accroché, alors ce sera peut-être pour plus tard. Je me suis quand même familiarisé l'an dernier avec certains de ces jeux (foot et ski) grâce à mes neveux. Néanmoins, je suis persuadé qu'il y a quelque chose à tirer de ces jeux, ne serait-ce que sur le plan éducatif. Je pense notamment aux mômes inattentifs à l'école, mais qui, une fois placés face à un écran télé, ne le quittent plus des yeux. Je ne suis pas contre le fait de remplacer les écoles livresques par des écoles visuelles plus perfectionnées. Le robot parfait ? Voyons, voyons... Ce serait sans doute une femme à qui il faudrait faire la conversation pour la draguer, et cela à l'aide de pièces de 5 francs. Je baptiserais ce robot Priscilla parce qu'il n'y a pas de prénom plus con ! Je la mépriserais avec ostentation et lui donnerais des coups de pied dans le ventre si elle m'énervait. De toute façon, elle ne pourrait pas porter plainte. Elle ne dirait aucune banalité, mais lirait Vialatte ou Lacan en quinze secondes pendant que je dînerais en face d'elle. Priscilla ne sortirait en aucun cas de la maison, mais se contenterait de jouer aux jeux vidéo qui m'emmerdent. Bref, elle représenterait parfaitement le dicton « Robeau (ou Ro-belle) et tais-toi ! »

MICHEL DRUCKER



« Mon robot assisterait aux répétitions des émissions télé »

Je suis très effrayé par le monde des ordinateurs car j'ai peur que ça déshumanise tout. Actuellement, l'informatique et l'électronique suppriment progressivement tellement de fonctions qu'on va finir par communiquer par touches et écrans interposés, ce qui me paraît terrifiant. Quand je vois les gosses littéralement accrochés à leurs jeux vidéo, j'ai l'impression qu'un jour, ils ne sauront plus faire usage de la parole. On assiste actuellement à la naissance d'une nouvelle génération plus proche d'E.T. et de l'homme bionique que des simples enfants. L'ordinateur peut, d'une certaine façon, « arranger » les parents car ils ont ainsi la paix, mais cela va accentuer le fossé qui existe entre les générations. De toute façon, une chose est sûre : les jeux vidéo vont faire la fortune des oculistes du fait de la fatigue visuelle qu'ils provoquent. On ne peut pas jouer durant trois heures de suite comme le font les mômes sans s'en sortir avec une atroce migraine. D'ailleurs, même le sommeil de ces gosses est perturbé par l'électronique, ils doivent sûrement « rêver » vidéo. Un excellent sketch de Guy Bedos, « Gueule de rat », écrit par Jean-Loup Dabadie et où un père endort son fils en lui racontant une histoire d'horreur, décrit fort bien cette situation. Si on m'offrait un robot idéal, je lui demanderais en premier lieu d'assister aux répétitions de mes émissions télé, d'être ma « doublure lumière » en quelque sorte. Cela me faciliterait énormément la tâche car je pourrais enfin voir ce qui se passe, tout en étant pour une fois du côté du public. Si ce robot pouvait, en plus, lire la presse, voir les nouveaux films, écouter les derniers disques parus et m'en faire une synthèse, cela constituerait pour moi un gain de temps considérable car je pourrais me baser sur toutes ces informations réunies et complétées afin de mieux faire mon job.

JEAN-PIERRE DUSSEAUX

« Que des avantages ! »

La vidéo a permis d'investir de nouveaux terrains. Elle saisit le réel dans sa durée. C'est une véritable écriture, elle est également utilisée par le film comme brouillon. Les nouvelles images sont utilisées pour les génériques et les spots. L'informatique n'a que des avantages : à quoi cela sert-il de se souvenir de toutes les dates des grandes batailles, aujourd'hui, il suffit de savoir sous quel code elles sont répertoriées. Au lieu d'emmagasiner des informations on doit avoir les moyens de les retrouver : c'est une nouvelle exploitation de la mémoire. Ces nouveaux procédés constituent une ouverture vers le rêve.

(Directeur général adjoint de FR3.)

JEAN-PIERRE FAYE

« La vidéo c'est la couleur de la vie ! »

La vidéo est un instrument vivifiant qui permet des variations de formes et a des possibilités chromatiques très intéressantes. C'est aussi une nouvelle exploration du réel, elle permet une nouvelle interrogation des objets et du monde.

(Le collège de philosophie projette de faire l'année prochaine un grand débat sur « La philosophie et l'informatique. »)

IRÈNE FRAIN

« L'ordinateur, c'est la maîtresse cachée ! »

L'informatique est très utile pour les banques de données historiques. En tant que romancière, je trouve fabuleux d'avoir accès à certaines statistiques. Je rêve d'une bibliothèque nationale informatisée, avec des terminaux à domicile. Je suis mariée à un informaticien, l'ordinateur c'est la maîtresse cachée.

La vidéo est un instrument pédagogique extraordinaire. Il faudrait réaliser des vidéoclips, qui sont à mon sens de beaux films, à des fins utiles et distrayantes.

Apprendre c'est s'ouvrir à de nouveaux univers de beauté. La vidéo utilise un autre langage plus séduisant, plus fantasmatique.

« Modern Style. » (Éd. Lattès).

SUITE P. 118

LES TRIBULATIONS D'UN NÉOPHYTE DANS LE MONDE TERRIBLE DE L'ÉLECTRONIQUE

Dans un univers de branchés qui connaissent tous les termes techniques et toutes les références des jeux vidéo et des micro-ordinateurs nous avons rencontré quelqu'un qui n'y connaît strictement rien. Et en plus il s'en vante. C'est ce qui nous a fait plonger avec lui, dans un clin d'œil complice, au cœur des affres dramatiques et incommensurables du débutant dans l'univers des puces. Pas triste le bonhomme !

Passionné de jeux vidéo, dits paraît-il de première génération, que l'on trouvait dans tous les bons cafés de France, j'ai d'abord dilapidé mes émoluments sur l'Asteroïds, une console aussi fabuleuse qu'intersidérale, qui émettait force bip-bip avant que la partie ne se termine par d'effroyables explosions.

Des troubles et des rires

Je me bousillais ensuite les yeux avec le fameux Pac-Man qui me coûta bien deux ou trois cents francs avant même que j'en comprenne la règle exacte. Les gloutons colorés ont englouti bien plus de pièces de monnaie que de cerises ou de framboises. Vint ensuite le temps du joyeux gorille qui enlevait une Jane au galbe incertain. Lui succéda le petit pâtissier qui devait transporter ses tartes et gâteaux à l'autre bout de l'écran à travers moult et moult périls : flammes, crevasses et autres précipices. N'oublions pas le pinceau démoniaque et la multitude de cases à repeindre en un temps record, ni les petits cochons pourfendeurs de louveteaux voyageant en montgolfières...

Faire la somme de toutes les dépenses occasionnées par cette brûlante passion relève de la gageure. De même que tenter d'en faire le bilan physique. Pour avoir inscrit mes initiales sur toutes les consoles, j'ai maintenant en permanence devant les yeux des escoua-





des de mouches, des cohortes d'amibes du troisième type, des légions galactiques de filaments qui s'étirent à l'infini... Mais qu'importe ces menus désagréments, quand la passion vous tiraille, c'est bien connu, on replonge.

Hélas, après quelques mois seulement d'inactivité aussi régénératrice qu'économique aux commandes des consoles meurtrières, j'ai tenté de me remettre dans le coup. Dans les cafés, le désert ou presque, les nouveautés sont rares et bien souvent aussi tristes que peu inventives. Restait à sauter le pas, à découvrir les nouveaux jeux vidéo, les micro-ordinateurs, les wargames, les donjons, les dragons, les jeux d'action, d'échecs, de bridge, de réflexion, d'aventures, d'adresses, de stratégie, etc.

Un vocabulaire insensé

Dans cette jungle de mots, de vocables et de concepts nouveaux et impénétrables, qu'allais-je trouver, à quoi ou à quel esprit satanique allais-je donc être confronté, pourrais-je seulement comprendre le comment du pourquoi de la chose. Pas sûr ! Seule solution, dès lors, me plonger dans un lexique, dévorer les revues spécialisées, demander conseils à des pros, bref m'immerger dans le bain tumultueux des arcades et des micros.

Des leçons à retenir

Première leçon : qu'est-ce qu'un micro-ordinateur ? Et bien c'est tout bêtement une console avec un clavier. Ah bon, fallait le dire, à croire que certains compliquent à plaisir ou encore qu'on cherche à égarer ou à dégoûter le néophite plein d'enthousiasme.

« *Pour en savoir plus allez donc voir "Wargames" de John Badham,* me conseille-t-on, *vous en apprendrez beaucoup en regardant bien attentivement le matériel dont se sert le héros. Après cela, vous aurez compris les multiples possibilités des micros.* »

J'ai vu, et j'ai compris, mais préférant des jeux plus calmes et moins angoissants pour mes débuts, je me suis alors éloigné quelque temps des micros terrifiants pour tenter ma chance aux échecs. Après une dure semaine passée à choisir entre les différents modèles, avec ou sans échiquier, avec déplacements automatiques des pièces, avec mémoire ou non, avec retour en arrière ou sans, un ami perfide me confia une petite boîte noire, avec pour seule explication une notice succincte en... allemand. Fort de ce nombre restreint d'éléments, ma partie était, évidemment, mal engagée. J'ai férocement lutté, j'ai forcé les touches, écrasé les manettes, brisé les curseurs, anéanti les piles pour aboutir à l'échec complet et sans bavure, sans le moindre mat...

Désespoir total et déshonneur brutal

Rendu à ce point de découragement, l'abandon pur et simple, mais ô combien déshonorant semblait une évidence. Mais je fus sauvé par le travail. Jouxtant une salle de rédaction voisine, j'ai découvert un lieu extraordinaire, la salle informatique. On y gère les abonnements, les ventes, les réassorts et les commandes. Mais on y pratique également... le golf. Et c'est là, sur ce terrain de golf, au quatrième étage d'un immeuble moderne, que j'ai compris, en choisissant mes bois et mes fers, sur le green, les immenses possibilités des ordinateurs. Passer d'un listing professionnel à un parcours de dix-huit trous sans quitter sa chaise ni éveiller l'attention de quiconque : le rêve.

Aujourd'hui peut-être, ou alors demain

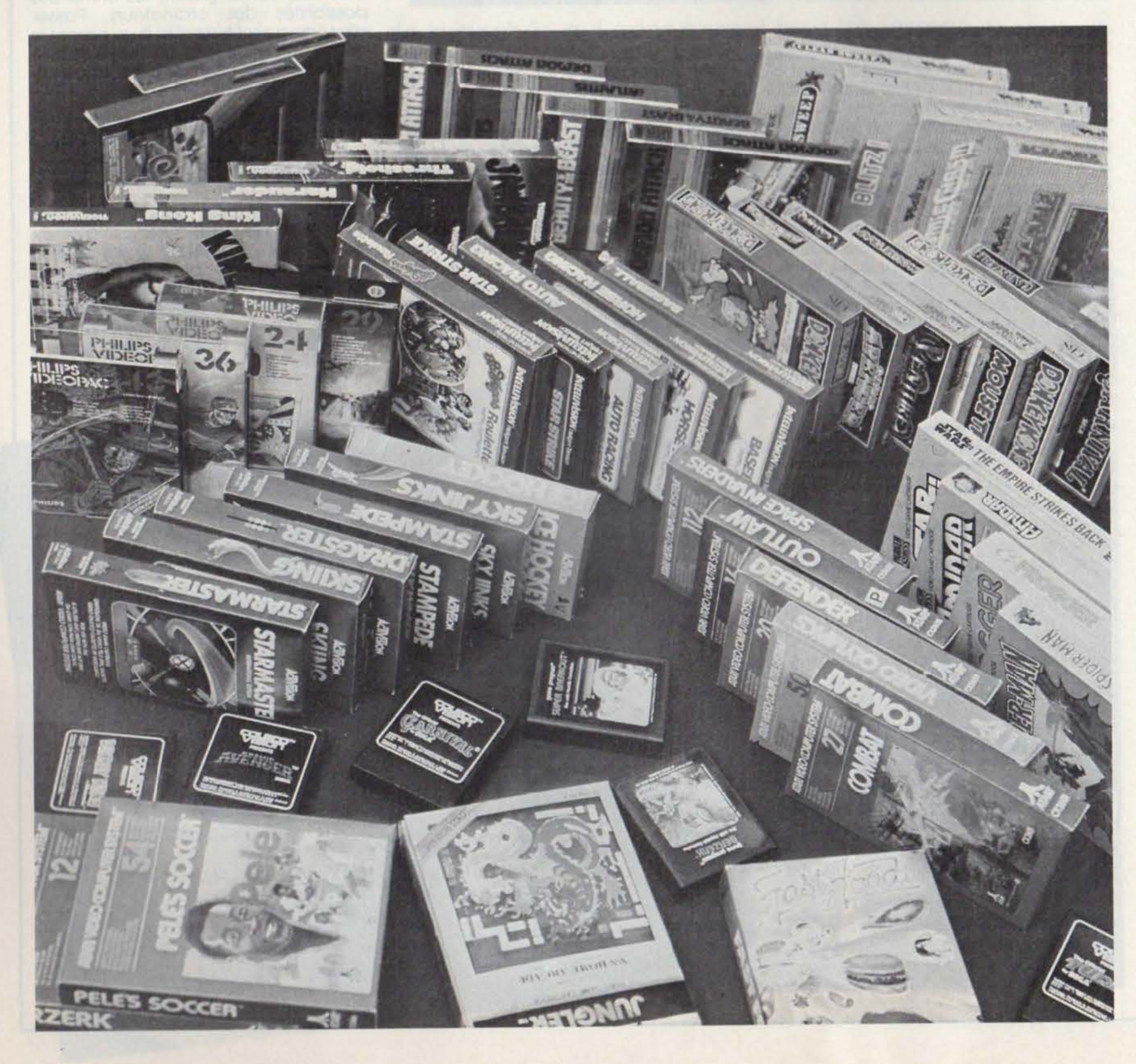
J'ai aussi compris, mais un peu tard qu'il était à peu près aussi vain d'espérer maîtriser l'ordinateur et ses dérivés ludiques en un peu moins d'une semaine et en deux pages, que d'apprendre le moldovalaque en quinze séances ! Mais c'est promis, cette fois je m'y mets sérieusement.



LES CASSETTES DE JEUX VIDEO

Après la folie de Noël. les nouveautés sont moins nombreuses, mais souvent beaucoup plus performantes. Nous les avons toutes testées, à fond, pour recueillir les informations et les trucs qui font mouche pour réaliser les meilleurs scores.

Jeux de l'espace et d'action, mais aussi **jeux d'adresse et de réflexes** sont passés au crible. Pour les dingues de difficulté il y a aussi des **jeux de labyrinthes.** Pour les plus courageux, il y a des **jeux d'aventures.** Pour les paresseux des **jeux de sport** et pour les plus jeunes un **spécial juniors.** Branchez vos consoles, l'année 84 vous réserve bien des surprises.



De tous les thèmes abordés par les cassettes de jeux vidéo, celui des combats et autres aventures extra-terrestres est sans conteste le plus recherché par les utilisateurs de consoles de jeux vidéo. Issus des thèmes les plus réputés des jeux d'arcades, voici les dernières cassettes sorties, et bien sûr les best-sellers du genre.

Le pouvoir absolu

Dans **Omega race,** vous êtes le commandant tout-puissant d'un vaisseau spatial en mission dans les profondeurs de l'hyper-espace. Plus qu'une mission, c'est un super exercice d'entraînement auquel vous allez vous soumettre. Il va s'agir de bondir pardessus les obstacles pour piloter votre chasseur Omega dans des escarmouches contre les forces Droïd. Tirez avec vos lasers pour détruire la flotte ennemie qui se présente contre vous. Lorsque vous l'aurez totalement anéantie, ne vous réjouissez pas trop vite car une autre flotte arrive. Si vous vous en sortez en un temps raisonnable, tant mieux, car dans le cas contraire, la flotte se transforme en de super vaisseaux de la mort qui auront une puissance et une rapidité de feu dont vous aurez du mal à vous remettre.



Rien ne vaut un entraînement de ce type, avant de vous battre cette fois contre un adversaire, dans la version pour deux joueurs. En effet chacun pilote un vaisseau Omega, tout en tâchant de nuire à l'autre pendant que celui-ci combat les forces Droïd et les vaisseaux de la mort. Pour une meilleure efficacité, entraînez vous à diriger votre vaisseau, et vous constaterez que plus vous actionnez vite le levier de commande, plus votre vaisseau est rapide dans ses évolutions.

Les niveaux de difficulté sont bien entendu progressifs pour vous permettre de vous familiariser avec la technique du jeu, jusqu'à aboutir au niveau d'un super jeu d'arcade. Vous avez également trois options supplémentaires pour jouer : les sauts rapides, le tunnel ou les portes de l'espace. Dans la première option, votre vaisseau prend de la vitesse à chaque fois qu'il rentre en collision avec les murs, et ce jusqu'à sa vitesse maximale. Débrouillez-vous pour sauter vers la droite de l'écran pour réussir une évasion spectaculaire en face du feu ennemi.

Vous avez choisi l'une des deux autres versions, utilisez-les pour échapper à l'ennemi, ou bien encore pour attaquer avec l'effet de surprise. Le tunnel s'ouvre sur une sorte de corridor au centre du jeu, qui va de bas en haut. La porte de l'espace est un stratagème de déplacement instantané qui vous permettra de vous retrouver en haut ou en bas de l'écran. Mais attention, les balles dont font feu vos ennemis, peuvent elles aussi emprunter ces portes !

Voilà de quoi faire un score formidable, pour un jeu passionnant qui réclame de très bons réflexes.
(CBS pour Colecovision).

Les flingueurs de l'espace

Nous sommes bien entendu toujours dans l'espace avec **Météorites** (ou **Invasion de l'espace**). Mais le coin n'est vraiment pas tranquille, car vous vous trouvez dans un champ de météorites qui vous pleuvent dessus comme de gros grêlons. A vous de les détruire avant qu'ils ne pulvérisent votre vaisseau. Vous vous trouvez en bas de l'écran, et vous vous déplacez de droite à gauche en faisant feu le plus rapidement possible. Ils sont bien sûr de plus en plus nombreux, de toutes tailles, à vous menacer de leur masse énorme. Soyez vigilant. Mais votre tâche ne se borne pas à sauver votre peau. D'autres vaisseaux parcourent le même espace que vous. Les vaisseaux ennemis devront être détruits par vos soins avant qu'ils ne disparaissent au bas de l'écran, car dans ce cas vous aurez perdu votre vaisseau. Ne vous laissez donc pas prendre de vitesse par eux, tout en continuant à faire très attention aux météorites.

En ce qui concerne les vaisseaux amis, la démarche est contraire puisqu'il faut les recueillir à votre bord. Cette bonne action vous vaudra un vaisseau supplémentaire pour prolonger la partie et faire de meilleurs scores. La partie prendra fin faute de combattants, c'est-à-dire lorsque tous les vaisseaux dont vous disposiez auront été détruits.
(Hanimex pour HMG 7900. Rollet pour Vidéocolor).



Massacrez E.T. !

Dans **Évasion extra-terrestre,** la vie est vraiment dure pour notre petit bonhomme venu d'outre espace. Un peu plus et il nous ferait penser à l'irrésistible E.T. Mais voici de quoi il s'agit : il lui faut retourner à son vaisseau spatial qui le ramènera chez lui. Or la planète terre n'est guère accueillante pour les petits extra-terrestres. Notre héros devra franchir une rivière infestée de crocodiles de la plus belle espèce



pour rejoindre sa fusée, prête à décoller, qui l'attend sur la rive opposée. Selon la version du jeu que vous aurez choisie, vous disposerez de cinq ou six essais pour franchir la rivière, et à une vitesse plus ou moins rapide. Et encore, s'il n'y avait que les crocodiles. Mais la rivière est également pleine d'objets flottants non identifiés, et même de tortues. Principe de base : éviter de tomber à l'eau ou de prendre un des crocodiles comme appui, cela vous serait fatal. Vous devrez donc sauter d'avant en arrière sur les objets flottants qui sont dans la rivière, en prenant garde toutefois de ne pas trop vous attarder, car si vous disparaissez avec eux de l'écran, vous êtes perdu.

Lorsque vous serez au bout de votre progression, vous n'en serez pas pour autant au bout de vos peines. Vous avez sauté sur le quai et rejoint votre vaisseau. Vous vous envolerez alors vers des cieux... infestés d'autres objets flottants et très dangereux. Détruisez-les et évitez de rentrer en collision avec eux. Ils arrivent sur vous du haut de l'écran, et seront de plus en plus nombreux à s'abattre sur vous. Cette mauvaise épreuve surmontée, vous êtes finalement en vue de votre vaisseau mère. A vous alors de vous y arrimer, correctement, dans un ultime effort après tout ce que vous venez de subir. Vous y êtes, bravo ! Alors on recommence le parcours à zéro, mais un peu plus difficile n'est-ce pas ?
(Rollet pour Vidéocolor).

Avec **Vanguard**, vous revivez une fantastique odyssée, avec mission d'atteindre, à bord de votre hélicoptère spatial Vanguard, la cité des Mystères et de détruire le Grand Gond. Il vous faudra pour cela emprunter le plus périlleux des tunnels. En effet, il est plein d'embûches, et vous devez éviter les diverses roches, barrières abruptes qui le composent. Mais cela ne s'arrête pas là. Bien au contraire. Avant de vous engouffrer dans un tunnel, une carte le reproduisant s'inscrit sur l'écran, vous donnant ainsi la configuration du tunnel, et votre position à l'intérieur de celui-ci. Maintenant que vous savez où vous en êtes, vous pouvez commencer. Le tunnel est composé de sept zones. Chacune d'entre elles sera détaillée par l'ordinateur qui fera une sorte de présentation de celles-ci, ainsi que des principaux obstacles que vous y rencontrerez. Après quoi, ce sera à vous de jouer.

Détruire le Grand Gond

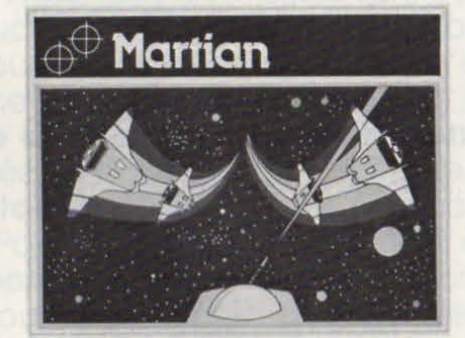
Dans la zone montagneuse, votre vaisseau sera attaqué par les roquettes de Harleys, qui vous lanceront des missiles colorés, une fois que vous aurez chassé de l'écran tous les vaisseaux de la brume qui auront perfidement tenté de vous attirer dans les montagnes hostiles.

Viendra ensuite la zone de l'arc-en-ciel où les jolis ballons de nuages que vous y verrez n'en seront pas moins très dangereux, car ils flottent en travers de votre trajectoire et peuvent vous détruire. Débarrassez-vous-en avant de pénétrer dans la zone suivante.

La zone griffue est aussi dangereuse que belle. Parsemée de superbes stalactites et autres stalagmites, vous n'aurez que peu de place pour manœuvrer votre Vanguard en vous défendant de nouveau contre les Harleys et les Brumes de la zone montagneuse et plus dangereux puisqu'armés de missiles.

Vous traverserez une seconde zone de l'arc-en-ciel où vous devrez vous défendre contre les Ammos. Une troisième zone de l'arc-en-ciel apparaît, que vous allez traverser rapidement en évitant les Coiffes qui vous poursuivent.

Dans la zone rayée vous devrez éviter de vous heurter aux saillies dangereuses qui bordent le chemin. D'autant plus qu'elles abritent de farouches Garimes qui tentent de vous saisir avec leurs tentacules sur la gauche de l'écran, tandis que sur la droite les Paynes flottants feront tout pour vous barrer le chemin.

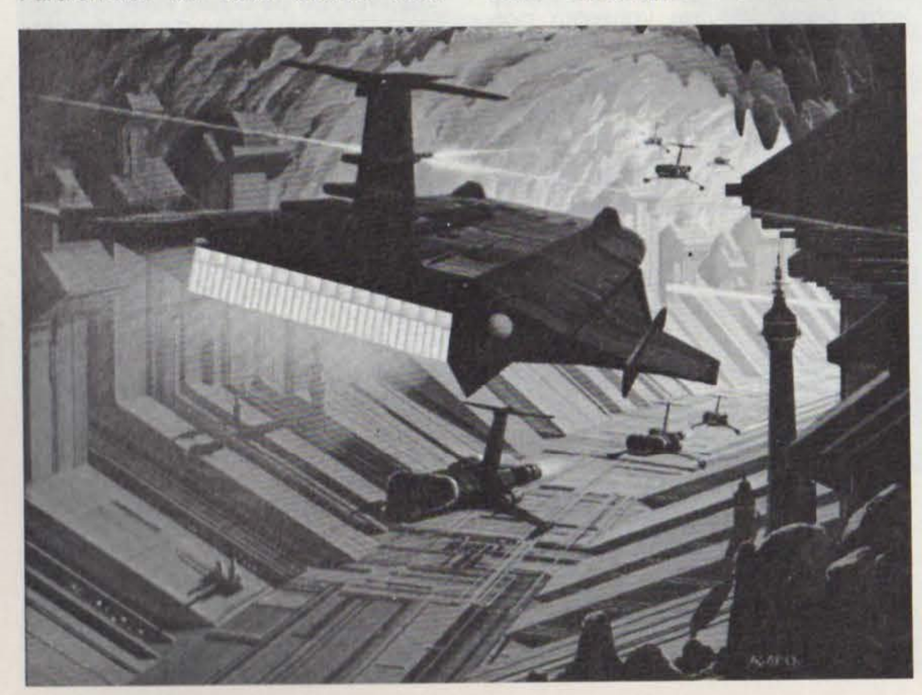


En entrant dans la zone maussade, vous apercevez enfin le bout du tunnel, mais pas pour autant la fin de vos ennuis. Voici en effet les serpents Kemlus qui tentent de faire s'écraser votre hélicoptère. Si vous êtes suffisamment habile pour amener votre engin au centre d'une de ces horribles bestioles, vous pourrez vous faire guider par elle et marquer des points complémentaires. Mais cette bataille contre les serpents déclenche une avalanche de roquettes Romedas qui sifflent vers vous telles des flèches mortelles. Vous vous en êtes vraiment bien tiré, et vous voici maintenant aveuglé par la lumière intense que dégage la cité des Mystères. Vous êtes soudain coincé entre deux barrières contre lesquelles vous rebondissez dangereusement, tandis que des missiles Gond s'élancent vers vous. Il faut alors tirer par-dessus la barrière du haut pour détruire le Gond lui-même. Mettez au point votre tactique et vous y arriverez.

Cette fantastique expédition, vous l'abordez avec cinq vies. Par conséquent, s'il vous en reste au moment où vous avez tué le Gond, vous n'aurez plus qu'à vous réarmer de courage pour affronter un autre tunnel, plus périlleux que le premier, bien entendu.

Pour vous rassurez, sachez enfin que vous ne serez pas démuni de défenses. Votre hélicoptère est en effet armé de canons laser à l'avant, à l'arrière, et sur les flancs. Il vous faudra tout en combattant, surveiller votre jauge de carburant, car en cas de panne sèche, vous piquerez du nez avant de vous écraser au fond du tunnel. Votre adresse au tir sera votre garantie d'avoir toujours assez de carburant, car à chaque fois que vous faites mouche, vos réserves augmentent. D'autre part certaines zones du tunnel contiennent des poches d'énergie. Lorsque vous les aurez traversées, vous serez invulnérable... pendant dix secondes. Vous détruirez alors vos ennemis non pas avec vos canons laser dont vous ne pouvez plus vous servir, mais simplement en rentrant en collision avec eux. Une sirène d'alarme retentira pour vous prévenir que cette super-énergie est sur le point de s'épuiser.

Vous savez maintenant ce qu'il vous reste à faire ! Alors bonne chance !
(Atari pour Atari 2600).



Monstres vicieux et ciel vif

Dans **Martian** (ou **Attaque aérienne**), vous avez à faire à une bataille de l'espace avec des monstres plus horribles les uns que les autres. A bord de votre vaisseau, vous voyez surgir un monstre. Mais il vous faudra le détruire très vite si vous voulez éviter qu'il ne se transforme en véritable démon de l'espace. Il n'est pas tout seul puisque flottent autour de vous des êtres de l'espace, deux sortes d'ovnis, l'un rouge, l'autre vert. Sans compter les attaquants, représentés par le démon 1 qui descend sur vous à la verticale, et le démon 2 qui ruse en s'approchant en oblique. Vous attaquent également Satan qui s'approche verticalement en zigzaguant, et Aigle qui fait de même, mais en biais. Remarquez que seuls ces deux derniers attaquants lâchent des bombes. Alors redoublez de méfiance. Ce n'est que lorsque vous aurez abattu une trentaine d'objets flottants ou attaquants qu'une nouvelle scène se présentera, et ainsi de suite, toujours avec une difficulté croissante.

Selon les variantes du jeu vous disposez de 3 ou de 5 fusées de tir. Et la partie se termine lorsque vous êtes à cours de munitions. Vous pouvez vous servir de ces armes en position soit de tir automatique, c'est-à-dire avec une cadence prédéterminée, en tenant le bouton de tir enfoncé, soit en position de tir normale, en déterminant à chaque instant quand vous voulez tirer.

Prêt à affronter les terribles dangers de l'espace ?
(Hanimex pour HMG 7900. Rollet pour Vidéocolor).

Star Trek, tout le monde connaît, et il est presque inutile de représenter les différents protagonistes de cette

fameuse aventure extra-terrestre. Rappelez-vous tout de même qu'aujourd'hui, le capitaine de l'USS Enterprise, c'est vous. Vous voici donc aux commandes de l'un des plus impressionnants vaisseaux spatiaux de la planète. Votre mission ne sera pas de tout repos, puisqu'il va s'agir de sauver la Fédération de son plus féroce ennemi, le Nomad. Pour cela, vous devrez contrôler le simulateur d'opérations de Star Trek. Mais attention dans l'espace que vous traversez, de sales individus sont en maraude, ce sont les Klingons, que vous devrez abattre dès que possible, ainsi que les redoutables soucoupes volantes antimatière, avant qu'elles ne vous réduisent en poussière.

Vos péripéties ne s'arrêtent pas là puisque vous allez maintenant traverser un champ d'astéroïdes qui foncent sur vous à vive allure, sans compter encore qu'il vous faudra torpiller des sphères à énergie de plasma.

Star Trek, une redoutable entreprise

Mais la règle d'or pour mener Enterprise au bout de sa dure mission est de détruire avant d'être détruit. Bien sûr, vous subirez des dommages, et vos munitions viendront à vous manquer. Allez alors recharger vos batteries en rejoignant votre base spatiale. Emmagasinez toute l'énergie qui vous sera nécessaire pour continuer votre périple et surmonter tous les traquenards que vous rencontrerez avant l'ultime bataille : votre combat contre le Nomad. Ce ne sera pas facile car les mines mortelles dont il est muni vous donneront beaucoup de fil à retordre. Alors faites bien attention, car la moindre erreur vous serait fatale.

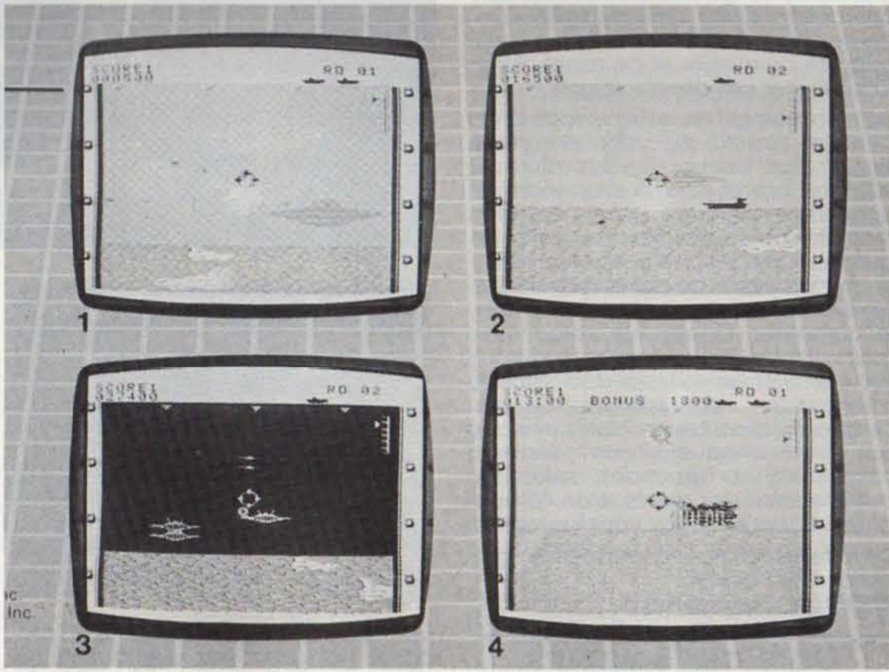


Un jeu intéressant par son originalité qui consiste à présenter la scène sur trois tableaux différents. Redoublez d'attention pour tout suivre, car cela en vaut la peine. De même que pour avoir encore mieux en main le joystick, le jeu est livré avec une boussole de tir adaptable sur celui-ci.

Dix niveaux de difficulté croissante pour vous entraîner à ce nouveau type de jeu.
(RCV pour Atari 2600).

Encore le thème hyper connu des petits monstres de l'espace pour cette cassette **Attaque de l'espace** (ou **Les envahisseurs**). Vous devez défendre votre station spatiale contre des envahisseurs multicolores qui vous dégringolent dessus du haut de l'écran, avec cadence et régularité. De nombreuses variantes pour ce remake des Space Invaders.

Mais ne perdez pas de vue quelques règles qui vous serviront à durer le plus longtemps possible. En effet, vous ne devez en aucun cas vous laisser atteindre par l'un des tirs provenant des envahisseurs, mais ne laissez pas non plus atteindre le sol de votre station spatiale. Soyez alors plus rapide que ces petits monstres. Vous le verrez, ils sont récalcitrants, car il ne suffit pas de les toucher une fois avec l'un de vos missiles. Ils sont en effet bardés de plusieurs couches protectrices que vous devez détruire les unes après les autres avant de venir définitivement à bout de ces trouble-fête.



Au gré des 24 variantes que vous offrent ce jeu, vous disposerez de 3 à 7 soucoupes, d'un nombre plus ou moins important de munitions, et aurez à faire à des ennemis plus ou moins véloces. De quoi passer un bon moment.
(Rollet pour Vidéocolor. Hanimex pour HMG 7900.)

Subroc... à Billy

Qui n'a pas dépensé quelques dizaines de francs dans le jeu d'arcade **Subroc** que nous retrouvons ici, et dans toute sa splendeur ?.

En effet, c'est en trois dimensions que vous allez affronter une véritable armada aéronavale. Toutes sortes de projectiles s'abattent sur vous à une vitesse incroyable en zigzaguant, et vous menaçant du pire. Si l'idée de l'attaque spatiale est relativement courante, la réalisation que nous en offre Subroc est remarquable.

Quatre niveaux de jeu pour vous mesurer à ces projectiles. Au premier niveau de jeu, vous disposez de trois vaisseaux Subroc pour vous entraîner. Au second niveau, vous verrez vos ennemis non seulement vous attaquer plus nombreux, mais plus vite aussi. Au troisième niveau de jeu, vous serez de la force du jeu d'arcade. Et encore, ce n'est que du petit lait par rapport au niveau quatre !

En fait, dans Subroc, votre action est double : vous devez défendre les océans, tout en attaquant au ras de l'eau, et dans le ciel. A basse altitude, vous tirez des torpilles, à haute altitude ce sont des missiles que vous lancez. Vous êtes représenté sur l'écran par une mire, que vous déplacez selon les mouvements que vous faites sur le joystick, et ce bien sûr, pour amener le plus possible de cibles dans votre point de mire et de faire feu.

Vous verrez tout d'abord des croiseurs et des navires traverser la mer. Vous pouvez les couler avec vos torpilles. Mais soyez vigilant aux autres attaquants qu'il ne faut pas perdre de vue. Des soucoupes volantes en tous genres arrivent droit sur vous, et outre la menace de rentrer en collision avec vous, elles vous larguent quelques missiles et autres mines sympathiques. Esquivez leurs tirs par la droite ou la gauche, mais voilà que les bateaux se mettent à vous lancer des torpilles...



De temps en temps, et toujours très rapidement, vous verrez apparaître le vaisseau mystérieux qui filera à toute allure d'un bord à l'autre de l'écran, comme s'il glissait sur l'eau. Vous aurez un bonus si vos réflexes vous permettent de l'abattre sans pour autant relâcher votre attention.

Vous êtes venu à bout des navires et des soucoupes volantes, mais votre Subroc n'est pas seul pour autant. De terribles vaisseaux spatiaux verts arrivent vers vous en formation serrée. Descendez-les tous avant l'affronte-

ment suivant, et vous gagnerez un bonus, ou bien ils n'hésiteront pas à ouvrir le feu contre vous.

Et revoici les bateaux qui se remettent à vous torpiller, sans compter avec les intercepteurs qui sillonnent les airs, mais ne sont pas, contrairement aux soucoupes, en formation. C'est de toutes parts qu'ils vous agressent. Ne restez pas mobile et faites feu à chaque instant, sans oublier de guetter le vaisseau mystérieux qui peut vous rapporter des points en bonus.

Quant aux soucoupes volantes, elles ne résistent tout simplement pas au plaisir de vous attaquer de nouveau. Mais cette fois elles ne sont pas seules. Des sortes de gros vaisseaux spatiaux bourdonnant leur servent de réserve de munitions flottant avec à leur bord quantité de missiles et de mines. Alors faites sauter ces dépôts volants.

Enfin un moment de relâche. Mais bref, puisque s'inscrit sur votre écran le signal d'un bonus. Guettez alors le vaisseau amiral pour le descendre et remporter quelques points complémentaires. Mais attention, vous n'avez que quelques instants pour en profiter, et ne marquerez de points que si vous abattez le vaisseau amiral avant que le compteur ne marque zéro. Vous devrez redoubler de vigilance durant vos combats de nuit, car si la visibilité est moindre, l'acharnement de vos assaillants redoublera. Notez encore que pour chaque ennemi éliminé, vous marquez des points selon un barème, plus des points selon l'étape du jeu à laquelle vous vous trouvez.

De fortes émotions en perspective pour cette supercassette.
(CBS pour Colecovision).



Gare aux Sauteurs de l'espace !

Vous voici projeté au cœur du XXVe siècle avec la cassette **Buck Rogers.** Vous êtes le super-héros de l'espace, et l'écran représente la vitre du cockpit. Face à vous, l'espace dans son infinité. Votre mission consiste à détruire le redoutable vaisseau amiral ennemi, en vous livrant à une lutte sans merci, une véritable course contre la montre.

Vous devrez habilement manœuvrer votre vaisseau entre les colonnes à électron, en tirant au laser, et viser avec précision pour les abattre les Space-hoppers (ou Sauteurs de l'espace) ainsi que toute une armada de soucoupes volantes ennemies. Vous aurez besoin de toute la rapidité, du courage et de l'habilité du super-héros de la bande dessinée. Vous devrez vous défendre comme un lion pour préserver vos cinq vaisseaux de combat et atteindre sans trop de dommages le vaisseau-amiral ennemi.

Des graphismes impressionnants, sur quatre tableaux de jeux, et même en trois dimensions pour la bataille ultime qui déterminera le vainqueur.

La planète Zoom du XXVe siècle est l'enjeu de la partie. Défendez-la avec ardeur. Vous n'aurez pas moins de seize niveaux de difficultés croissantes pour améliorer votre score.
(RCV pour Atari 2600).



Une variante de Defender nous est proposée ici avec **Les aventuriers de l'espace.** Vous êtes en effet dans la peau d'un commandant d'une station de missiles terrestres. C'est à vous que revient la tâche de détruire les envahisseurs qui vous menacent, sous peine de voir anéanties les villes et les stations de missiles qui sont sous votre responsabilité. Mais ce n'est pas tout d'assurer la défense sur terre, encore faut-il aller à l'encontre des envahisseurs dans l'espace, pour les détruire à coup de rayon laser, tout en esquivant leurs attaques.

Détruire, c'est extra

Sur l'écran de jeu apparaît votre viseur. C'est lui qui vous guidera pour mieux détruire les ennemis que vous aurez dans votre ligne de mire. Lorsqu'au début du jeu, c'est le paysage terrestre que vous voyez défiler devant vous, et que vous devez défendre, descendez le plus vite possible vos attaquants. Car à chaque fois qu'un ennemi détruira l'une de vos bases de missiles, vous perdrez cinq précieux missiles. Quant aux villes que vous devez défendre, il suffit à l'ennemi de les toucher deux fois pour qu'elles soient rayées de la carte. Trois villes à défendre au début de la partie, et celle-ci sera perdue lorsque l'ennemi sera venu à bout des trois.

Vous avez réussi à anéantir tous vos attaquants ? Formidable. Vous grimpez alors dans votre fusée et allez au devant de ces envahisseurs décidément bien encombrants. Attaquez-les tout en évitant une quelconque collision tant avec vos ennemis, qu'avec les soucoupes volantes qui traversent l'écran. Le jeu se termine lorsque vous êtes à court de munitions, ou bien mieux encore lorsque vous avez détruit tous vos ennemis. Entraînez-vous bien, rien n'est impossible.

Lorsqu'un cycle complet de jeu est terminé, vous accéderez systématiquement au niveau de jeu supérieur jusqu'au niveau six, où vous ne pourrez qu'affiner vos réflexes pour un score toujours meilleur.
(Hanimex pour HMG 7900).

Des volatiles et des tôles

Avec **Phoenix,** c'est une aventure formidable qui vous attend. Vous voici à la tête d'une super plate-forme chenillée. Vous aurez à combattre un vaisseau spatial ennemi qui dérobe les ressources de votre planète. Combattez le vaisseau et abattez le pilote qui le commande et se cache à l'intérieur. Mais l'ennemi est gardé par de féroces volatiles géants, dont l'envergure et la rapidité de vol sont autant de dangers pour votre Phoenix. Il suffit en effet que l'un des oiseaux de l'espace vous touche, ou encore l'une des bombes à laser qu'il peut lancer ne vous atteigne pour que vous perdiez l'un de vos bâtiments. En effet, au tout début de la partie, vous disposez de cinq vaisseaux Phoenix. Chacun de ces vaisseaux est armé d'un canon laser à tir rapide. Cela vous sera vraiment très utile pour abattre ces terribles volatiles, car pour en venir à bout, c'est en leur milieu qu'il faut les toucher. Si vous ne vous contentez que de les blesser, ils continueront de vous attaquer, même avec une seule aile, en attendant de reprendre leurs forces. Après les oiseaux, vous devrez vous attaquer au pilote ennemi se trouvant dans le vaisseau amiral que vous devez abat-

tre. Tirez avec votre canon laser jusqu'à percer la carlingue du vaisseau, et ce juste en dessous du poste de pilotage. Dès que vous y serez arrivé, une nouvelle nuée de volatiles horribles se précipitera vers vous, plus féroces encore que la précédente.

Mais heureusement que vous avez d'autres défenses que votre laser. Vous disposez d'un champ de force qui vous protégera. Pour le faire entrer en action, il vous suffira de tirer vers vous la manette de commande. Mais ce champ de force n'est pas éternel puisqu'il dure une seconde et demie. Pendant ce temps vous ne pouvez en aucun cas déplacer votre vaisseau. En revanche, utilisez à fond votre canon laser. Lorsque le temps du champ de force est terminé, vous ne pouvez plus vous en servir avant trois secondes et demie. Bien entendu, plus les oiseaux abattus sont gros, plus vous marquez de points. Le maximum sera réservé pour le pilote ennemi que vous aurez atteint dans son engin.

Ce jeu demande à la fois adresse et réflexes. N'hésitez pas, pendant les premiers affrontements, à observer attentivement les trajectoires des oiseaux de l'espace pour mieux appréhender leur vol, et les abattre plus facilement. Vous défendrez encore plus efficacement votre superbe Phoenix lorsque vous saurez que votre puissance de tir sera plus facile à utiliser dès la seconde vague d'assaut, puisqu'il vous suffira de maintenir enfoncé le bouton de tir, pour obtenir un tir continu. De même pour mieux arriver à anéantir le pilote adverse, il vous faudra percer la couche protectrice de son engin en tirant près des bords. Percez deux fois au même endroit, et le trou sera fait.

Tous les éléments sont dans vos mains pour faire de votre Phoenix le vainqueur d'une bataille sans merci.
(Atari pour Atari 2600.)

Space panic porte bien son nom, puisque voilà un pauvre astronaute prisonnier d'une planète étrange, peuplée d'insectes géants fort peu engageants. Notre bonhomme — c'est vous — doit s'échapper dans une sorte de labyrinthe à plusieurs étages, reliés entre eux par des échelles, tout en échappant aux monstrueuses bestioles qui le poursuivent.

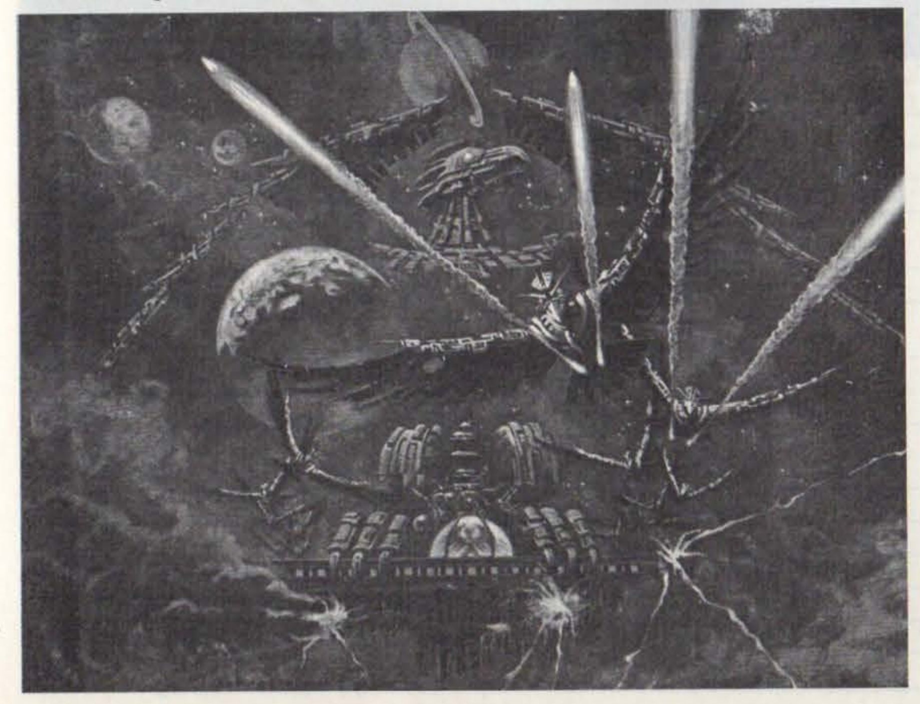
Panique à Luna-Park

Guidez votre bonhomme le long des passerelles et des échelles, mais gare aux créatures rouges, aux scorpions bleus et autres chauves-souris vertes qui vous poursuivent. Vous disposez cependant d'un moyen original pour vous débarrasser de vos poursuivants.



Creusez des trous et laissez-les tomber dedans. Empressez-vous ensuite de les reboucher pour envoyer ces bestioles antipathiques en enfer. Mais attention, certaines sont plus coriaces que d'autres et il faudra vous débrouiller pour les faire tomber dans plusieurs trous successifs pour les éliminer définitivement. Plus vous les faites tomber bas, plus vous marquez de points. Et comme pour le principe du célèbre jeu Pac-Man, ce n'est que lorsque vous aurez éliminé la première vague de vos assaillants qu'une nouvelle plus redoutable cette fois viendra faire paniquer notre astronaute.

Ce n'est pas tout, car votre réserve d'oxygène s'épuise au fur et à mesure que le temps passe. Le but du jeu étant de détruire tous ces insectes avant qu'ils ne soient eux-mêmes venus à bout de vos cinq astronautes pour une partie facile, ou trois pour une partie plus difficile. Plus il vous restera d'oxygène en fin de partie, meilleur sera votre score. Attention, pas de panique, cela ne sert à rien. Un peu de sang-froid et vous viendrez à bout de ce jeu.
(CBS pour Colecovision.)



Faucons et vrais

Vous êtes devenu l'oiseau suprême dans Web wars. Vous êtes le dieu Faucon, qui devra évoluer dans un monde étrange et glacial. Contre vous les êtres sordides qui peuplent la Toile fantastique. Votre puissance et votre rapidité vont vous aider à combattre ces ennemis venus de nulle part, et qui tels d'énormes insectes difformes, vous agressent pour vous détruire. Devant vous se dessine au fur et à mesure de votre rapide progression la Toile, tel un corridor où vous devez être sans cesse aux aguets. Heureusement outre votre vitesse étonnante, votre vue est perçante et vous permet de tirer vers vos agresseurs des traits venimeux qui les anéantiront. Votre but est d'atteindre la salle des trophées. Mais celle-ci est dangereusement gardée par de féroces cerbères. Si vous réussissez à franchir le portail principal, vous aurez une trentaine de secondes pour souffler et savourer votre victoire avant de vous remettre en chasse, toujours plus rapide, toujours plus vigilant, car l'ennemi est là, tapis dans sa toile.

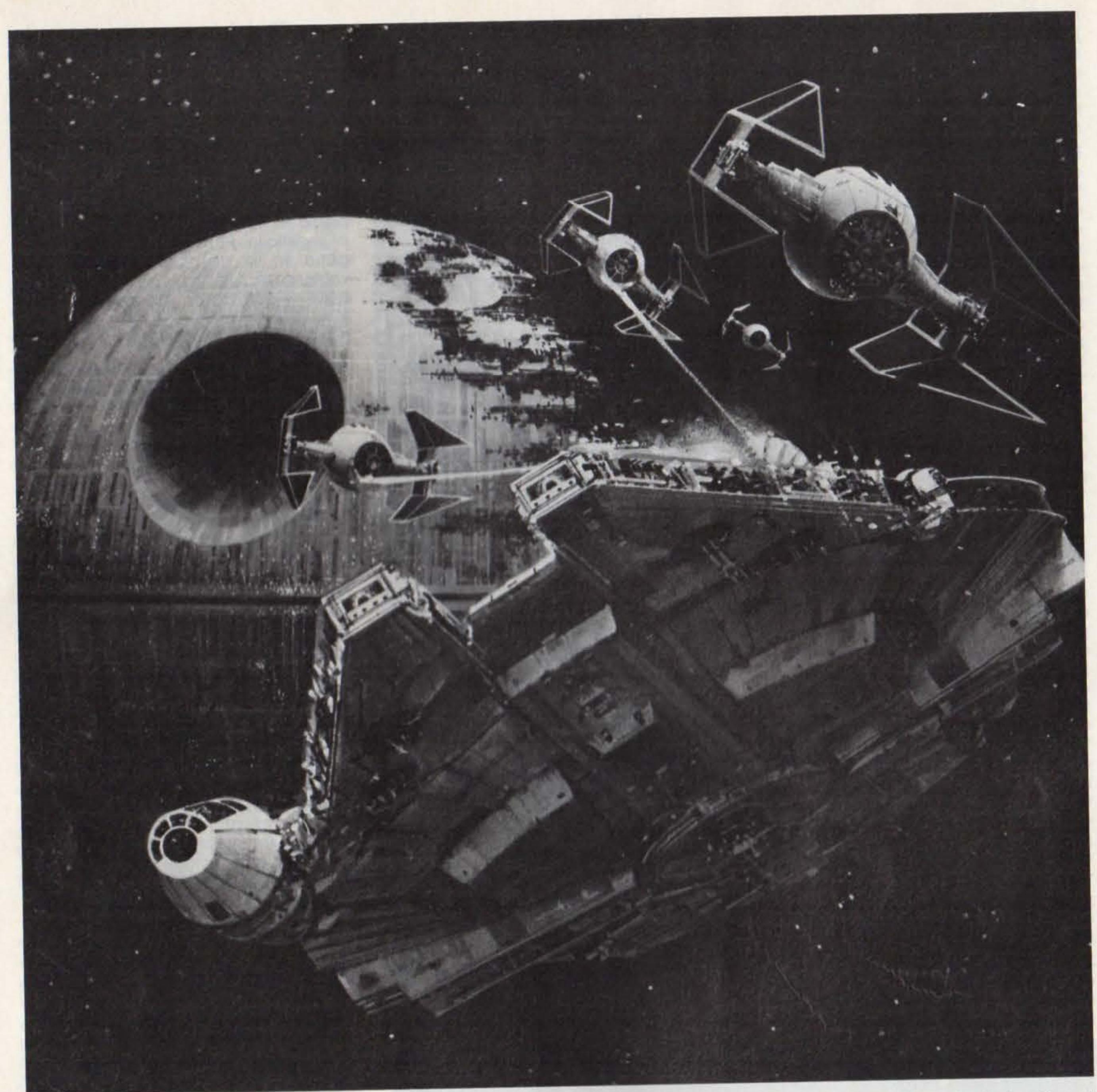
De très remarquables effets spéciaux pour ce jeu qui fait froid dans le dos.
(Vectrex pour Vectrex.)

Homicide par délectation

Les films inspirent souvent les jeux, et voici avec **L'Étoile de la mort,** le dernier volet du jeu Return of the Jedi.

Vous luttez toujours contre l'empire et ses desseins destructeurs. Il est en train de construire l'Étoile de la mort. A vous de l'en empêcher. Ce ne sera pas tâche facile, car de nombreuses embûches vous attendent sur le chemin qui vous mènera à la puissante station spatiale. Votre faucon millénaire aura fort à faire tout d'abord pour se préserver des terribles intercepteurs que sont les guerriers impériaux de l'empire. Ils s'approchent de votre vaisseau en formation serrée, esquivez leurs tirs et abattez-en le plus possible. Vous finirez par les lasser et ils s'en iront reprendre des forces auprès de l'Étoile de la mort.

Vous aurez ensuite à faire au bouclier énergétique puissant qui se dresse entre l'Étoile de la mort et votre Faucon millénaire. Puissant certes, mais pas invincible. Ce bouclier a une faille, représentée par une bande d'énergie



grise, très mince, située sur le bord du bouclier. Elle apparaît par intermittence. C'est aux moments où elle ne protège pas le bouclier, et où elle est donc invincible, et qu'il y a un trou noir dans le bouclier, qu'il faut précipiter votre Faucon dans la brèche. Alors n'hésitez pas à forcer le passage, mais réglez bien votre action, car si vous heurtez la bande grise lorsqu'elle est efficace, vous perdez instantanément votre vaisseau.

Vous voici dans la galaxie de l'Étoile de la mort, et vous n'êtes pas au bout de vos peines. Vous devrez affronter maintenant la navette impériale et cet inquiétant personnage qui se trouve à son bord, le Seigneur Ténébreux. Un signal sonore vous avertira de l'imminence de l'attaque de la Navette.

Soyez alors très vigilant, car si la navette entre en collision avec vous, ce sera la destruction instantanée, alors qu'un tir bien ajusté de votre rayon laser dans la partie supérieure de la navette vous permettra de remporter la victoire, et d'ajouter 300 points de bonus à votre score.

Une petite forme verte qui gravite autour de l'Étoile de la mort attire votre attention. C'est le rayon de la mort qui va vous traquer tout au long de votre périple, ne faisant ainsi que corser la difficulté de vos combats.

Dans cette galaxie qui vous mène à l'Étoile de la mort, vous devrez vous efforcer d'atteindre votre but tout en échappant à vos poursuivants, les intercepteurs et la navette impériale, qui se sont remis à votre poursuite.

L'Étoile de la mort est enfin en vue. Bombardez-en les parois et les murs, et démolissez autant que vous pouvez. Acharnez-vous avant de devoir, en plus, éviter les boules de feu. Elles sont meurtrières, et une seule d'entre elles peut vous être fatale. Alors continuez à démolir l'Étoile de la mort, en évitant d'en détruire son noyau, car sinon s'en échapperaient tellement de boules de feu que vous seriez instantanément détruit.

(Parker pour Atari 2600).

Un personnage peu engageant apparaît sur l'écran et vous interpelle négligemment avec ce message « so, a creature for my amusement, prepare for battle ». Pas de problème, vous êtes dans **Space fury,** et bien sûr que vous allez vous préparer à la bataille.

L'Asile des Aliens, nés

En fait de préparation, l'action est très rapide, et vous vous retrouvez très vite en face de vos ennemis mortels, nous avons nommé le commandant de l'Alien et sa terrible armada spatiale. Ils sont acharnés sur vous pour vous anéantir, et vous aurez besoin de toute votre agilité et de vos meilleurs réflexes pour leur échapper. Abattez les vaisseaux le plus vite possible avant qu'ils ne se regroupent en un super vaisseau encore plus puissant. Éloignez-vous de

leur portée de tir, tout en continuant de les harceler avec vos missiles. Ne relâchez pas la tension.

Vous avez réussi à vous débarrasser de tous les patrouilleurs de l'Alien, pas mal ! Une nouvelle phase de jeu commence alors, celle de l'amarrage. Dirigez-vous alors vers le centre du vaisseau amiral sur lequel vous voulez vous arrimer. Une fois le vaisseau rallié, vous disposez d'une puissance de feu supérieure encore. Chacun des trois vaisseaux a sa propre particularité, à vous de la trouver pour davantage d'efficacité encore. Mais attention de ne pas rater votre amarrage, sinon



vous devrez de nouveau affronter vos ennemis avec votre seul vaisseau.

Vous faites maintenant face aux groupes des croiseurs de l'Alien que vous détruirez avec votre super puissance de feu. Menez à bien cette nouvelle attaque, et vous disposerez alors de nouvelles super forces. Les croiseurs détruits, vous affrontez maintenant les destroyers et autres vaisseaux de guerre ennemis, car le commandant de l'Alien ne vous laisse pas de répis, et les vagues d'assaut se succèdent. Jusqu'à la fin de la partie vous aurez à affronter l'armada toute entière, jusqu'à épuisement de vos réserves de chasseurs.

« Vous étiez un adversaire facile », vous lance le sinistre personnage du début de la partie. A vous de lui démontrer que vous êtes capable de lui mener la vie dure. Une redoutable, mais stimulante bataille en perspective.

(CBS pour Colecovision.)

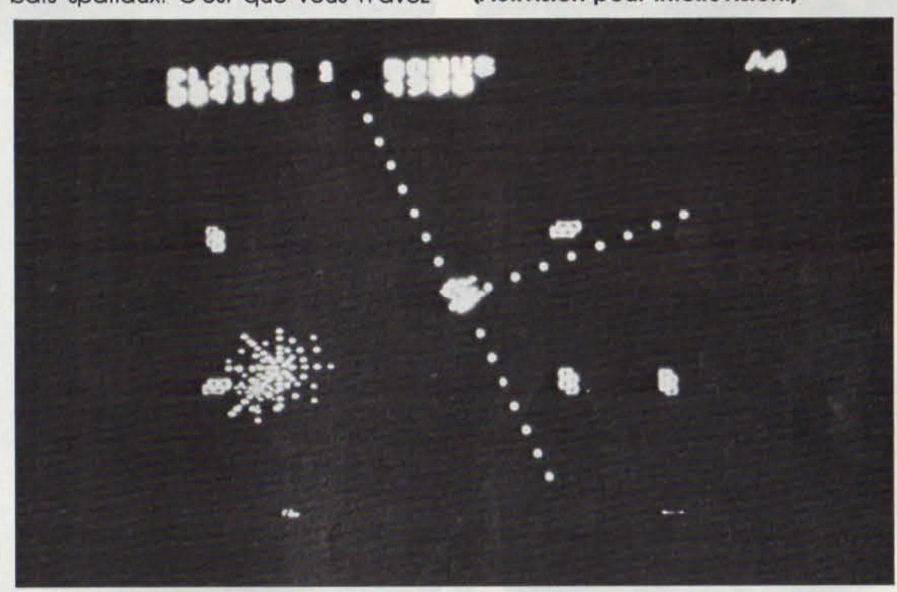
Super torpilles et réflexes de fer

Vous croyez avoir tout vu et tout enduré en ce qui concerne les combats spatiaux. C'est que vous n'avez pas encore subir **Beamrider.** Si le thème est déjà connu, celui de la défense de la terre, la réalisation graphique est exemplaire.

A bord de votre vaisseau spatial, vous quadrillez la surface du bouclier protecteur qui protège la planète. Et la tâche est ardue. Des ennemis arrivent de toutes parts. Vous constaterez que vos tirs de laser suivent les principaux sillons du bouclier. Ils détruiront les ennemis rencontrés sur leur chemin, sans pitié. Profitez des premières phases du jeu pour affûter vos réflexes, car au fur et à mesure que vous progressez, les assaillants seront plus redoutables, plus rapides et bien plus nombreux.

Vous pourrez toujours, en cas de nécessité utiliser une super arme que vous gardiez en réserve : trois super torpilles auxquelles rien ne résiste, même les dernières sentinelles qui surgissent à la fin de chaque tableau.

(Activision pour Intellevision.)



LES COMBATS DE L'ESPACE

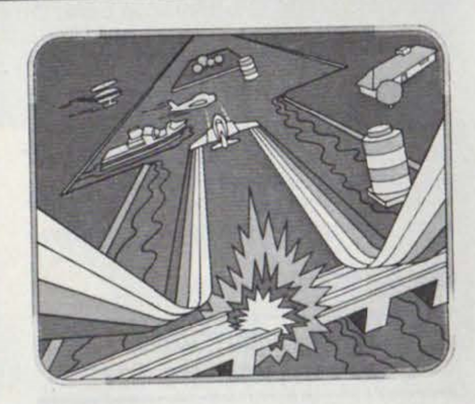
Titre	Fabricant	Compatible sur	Graphisme	Bruitage	Nombre de joueurs	Nombre de variantes	Intérêt	Prix T.T.C. (environ)
Omega Race	CBS	Colecovision	****	***	1-2	4	****	360 F
Attaque de l'espace	Rollet	Videocolor	**	**	1	24	**	135 F
Météorites	Hanimex	HMG 7900	**	**	1	2	**	140 F
Invasion de l'espace	Rollet	Videocolor	**	**	1	2	**	135 F
Return of the Jedi (death star battle)	Parker	Atari 2600	***	**	1	2	**	370 F
Space Fury	CBS	Colecovision	****	***	1-2	8	****	360 F
Les aventuriers de l'espace	Hanimex	HMG 7900	***	**	1	6	***	160 F
Attaque aérienne	Rollet	Videocolor	**	**	1	4	**	135 F
Phoenix	Atari	Atari 2600	***	***	1-2	1	****	360 F
Martian	Hanimex	HMG 7900	**	**	1	4	**	160 F
Buck Rogers	RCV	Atari 2600	****	***	1	16	****	350 F
Envahisseurs	Hanimex	HMG 7900	**	**	1	24	**	160 F
Star Strek	RCV	Atari 2600	***	***	1	10	****	350 F
Space panic	CBS	Colecovision	****	***	1-2	4	****	370 F
Évasion extra-terrestre	Rollet	Videocolor	***	**	1	4	***	135 F
Vanguard	Atari	Atari	****	**	1-2	1	***	320 F
La rivière sauvage	Hanimex	HMG 7900	***	**	1	4	**	160 F

LES JEUX D'ACTION

Les aventures spatiales, c'est formidable. Les effets spéciaux, visuels et sonores, y sont souvent remarquables car les fabricants rivalisent pour que se retrouvent chez vous les meilleurs thèmes des jeux d'arcades. Mais il fait bon de temps en temps retrouver le plancher des vaches. Cela ne veut pas dire pour autant repos et villégiature, bien au contraire.

La rivière de feu

Dans **River Raid,** vous êtes à bord de votre avion, et avez pour mission de détruire, tout au long de la rivière, le plus de pétroliers, d'hélicoptères, de dépôts de carburants et de jets ennemis, tout en évitant de vous faire détruire bien entendu. La rivière change de configuration sans cesse, ce qui va vous obliger à voler tout d'abord à vitesse réduite pour vous familiariser avec le parcours, vous entraîner à virer, à ajuster votre tir... en évitant l'ennemi. Vous avez votre jet bien en main, alors passez aux choses les plus sérieuses.



Vous découvrirez au fur et à mesure des passages étroits, de petits îlots, un grand nombre de bâtiments ennemis, avions ou bateaux, qui vous agresseront. Vous remarquerez que la rivière est divisée en sections, essayez de bien mémoriser chaque configuration importante. Ceci vous permettra de vous y retrouver et de vous battre plus facilement. Soyez très vigilant pour votre carburant. Plus vous remonterez loin la rivière, plus rare se fera le carburant nécessaire pour continuer votre chemin. Lorsque votre jauge indique que votre réservoir est aux trois quarts vide, scrutez la rivière en quête d'un dépôt. Refaite le plein en survolant un dépôt, et marquez des points.

Tout au bout de votre parcours se trouve un pont. Il indique que vous êtes parvenu à la fin de votre section. Détruisez-le pour aborder une autre partie de la rivière.

Le jeu s'arrête lorsque vous avez été descendu par les ennemis, ou lorsque vous vous êtes écrasé au sol, et que vous n'avez plus de jet de réserve pour continuer le combat.
(Activision pour Atari 2600).



Bruce Lee et ses puces

Artillery Duel et **Super Kung Fu,** sont deux jeux proposés dans une même cassette, qui possède tout simplement deux sorties de jeux. Mais voyons d'un peu plus près ce que nous réserve le premier jeu.

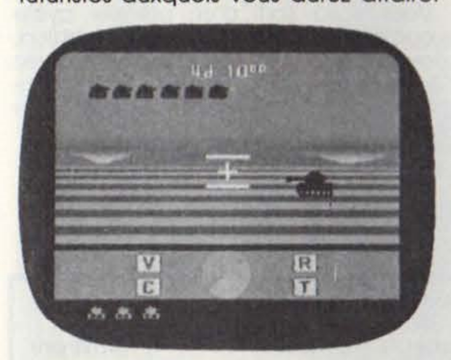
Il vous faudra utiliser toute votre stratégie pour ce duel d'artillerie. Vous êtes à la tête d'une batterie de canons puissants, qu'il faut utiliser habilement si vous voulez anéantir un adversaire tout aussi bien pourvu que vous, et qui s'acharne à vous détruire. Vous devrez évoluer avec souplesse sur un terrain accidenté et montagneux, et prendre en compte la vitesse du vent, les angles de tirs, la quantité de poudre qui arme vos canons, sans compter que vous ne disposez pas de tout le temps que vous voulez. Le coup peut partir tout seul si vous n'êtes pas assez rapide. Une bonne stratégie et des réflexes affûtés seront nécessaires pour venir à bout de votre adversaire.

Les amateurs de Bruce Lee et des arts martiaux seront également servis avec cette cassette. Le moment venu, vous devrez déployer vos talents pour aller délivrer des mains de dangereux guerriers, le maître renommé, retenu prisonnier dans un monastère. Vous aurez à combattre les implacables Ninjas, dangereux guerriers prêts à tout, et rompus à toutes les techniques des arts martiaux. Les plus folles cascades se succèdent, et vous bondissez, en évitant les attaques portées par ces ennemis de plus en plus nombreux. Ceinture jaune au début de la partie, vous avancerez dans l'échelle des valeurs au fur et à mesure du chemin et de vos victoires. Vous ne pourrez pas accéder au monastère avant d'avoir gagné votre ceinture verte troisième dan. Mais les embuscades ne font que commencer, et vous parcourrez ainsi les sept tableaux de la partie, sans souffler un instant.

Un jeu remarquable par la précision de son graphisme et des ses effets spéciaux.
(RCV pour Atari 2600).

Tanks furieux et chars frénétiques

Un combat de chars, me direz-vous. Oui, mais pas n'importe quels chars. Dans **Robot tank,** ce sont des engins futuristes auxquels vous aurez affaire.



La ligne futuriste de ces engins vous projettera dans un combat sans merci. Les intempéries vont se succéder pour durcir la lutte encore. Le graphisme saisissant vous plongera successivement dans une tempête de neige, sous une pluie torrentielle, ou encore dans une profonde obscurité.

Mais heureusement votre super engin est muni d'un radar puissant. Apprenez à utiliser vos précieux instruments de bord pour venir à bout de l'ennemi.
(Activision pour Atari 2600).

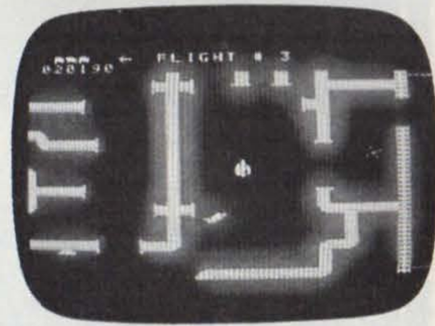
Avec **Battlezone** vous vous trouverez à la tête du seul engin capable de venir au secours de la terre. En effet, de terribles ennemis venus d'ailleurs ont attaqué et envahi la planète. C'est une véritable désolation. Votre super tank peut assurer la défense de la planète et son sort. Vous devrez faire face aux troupes téléguidées par l'ennemi.

Heureusement vous disposez d'un écran radar, et d'un canon sur la tourelle. Alors acharnez-vous sur ces automates impitoyables avant qu'ils ne viennent à bout de votre tank.
(Atari pour Atari 2600).

Dans **Looping,** vous voici aux commandes d'un petit avion qui paraît bien frêle pour la mission qui lui est assignée. Elle consiste à aller détruire une énorme fusée qui bloque l'entrée du labyrinthe fantastique, bien sûr pour accéder à celui-ci. Tirez sur la fusée jusqu'à ce qu'elle s'écroule et libère le passage. Là votre but sera de pénétrer dans ce labyrinthe jusqu'à atteindre le mot « end » qui apparaîtra sur l'écran. Vous devrez vous défendre

Looping et pong

contre de trop nombreux ballons multicolores qui rebondissent à toute allure et risquent de vous percuter et de vous détruire. Tirez tous azimuts pour les abattre. Mais ce ne sera guère facile, à croire qu'ils rebondissent toujours plus vite contre les parois du labyrinthe. Une jolie mélodie récompensera vos louables efforts, mais ne vous reposez pas pour autant sur vos lauriers, un nouveau parcours vous attend, et cette fois, il faut venir à bout de la fusée en perçant une cloison épaisse





qui la protège. A vous les dangereux piqués pour mieux atteindre la fameuse couche protectrice, à vous les loopings périlleux et les sueurs froides lorsque vous verrez votre petit coucou s'approcher à une vitesse vertigineuse de la fusée. Ajustez votre tir, et n'oubliez pas de détruire également tous les ballons multicolores qui, s'ils ont des couleurs ravissantes, n'en sont pas moins dangereux pour votre petit aéroplane.
(CBS pour Colecovision).

Temps relatif et espace noir

Voici une cassette qui ravira tous les fanatiques des combats aériens, puisque l'on aura affaire à quatre appareils différents, représentant chacun une époque précise de l'histoire de l'aviation.

Dans **Time Pilot,** vous êtes plongé dans un piège original et inquiétant : le temps. Vous remontez au début de l'histoire de l'aviation, pour rejoindre en fin de parcours celui des super jets. Vous devrez affrontez à chacune des



époques les ennemis d'alors. Vous voici donc replongé en 1910, mais aux commandes de votre vaisseau spatio-temporel. Et voici un premier adversaire... en attendant que les autres arrivent. Les biplans pilotés par vos ennemis sont très dangereux. Ceux-ci vous lancent en effet de leurs avions des balles et des bombes à mains. Rudimentaire, certes, mais d'une efficacité redoutable. Soudain, alors que la bataille fait rage, vous apercevez un parachutiste. C'est un allié que vous devez récupérer. Passez sur lui, et vous l'aurez sauvé, pour la gloire bien sûr, mais aussi pour marquer des points complémentaires. Vous doublerez votre mise si vous en sauvez un second, et la triplerez avec un troisième. Vous continuez d'abattre les avions ennemis, et sur la gauche de votre écran, vous voyez que leur nombre diminue. C'est lorsque vous en aurez fini avec eux qu'apparaîtra le dirigeable. Votre vaisseau spatio-temporel devra le toucher cinq fois pour conclure à votre avantage cette première partie de la bataille.

Vous pouvez donc poursuivre votre exploration à travers le temps, et vous voici en 1940, où en face de vous, à la place des biplans, vous trouvez des bombardiers et des chasseurs. Déjà beaucoup plus redoutables. Tirez tout d'abord sur les chasseurs, puis concentrez-vous sur le super bombardier bleu, ce qui vous ramènera des points complémentaires. Vous devrez l'atteindre pas moins de quatre fois pour le détruire. Cette étape dans le temps n'est pas de tout repos car vous devrez ensuite abattre la forteresse rouge avant de passer à l'étape temporelle suivante.



Dans les années 70, les combats aériens, se font avec de supers hélicoptères. Vous retrouvez en face de vous des petits appareils très maniables, très rapides qui représentent chacun une menace sérieuse pour votre vaisseau. Ce ne sont plus des balles qu'ils crachent, mais de petits missiles (pas si petits que ça) guidés par la chaleur que dégage votre engin. Alors il ne vous reste plus qu'à esquiver, tout en abattant un par un ces gros oiseaux de fer et de feu. Attention cependant au super hélicoptère à deux hélices. Il lui faudra cinq tirs bien placés avant de s'écrouler.

Vous pouvez enfin passer à la quatrième et dernière étape, celle où vous retrouverez des adversaires qui se battent comme vous, avec les mêmes armes. Ce n'en est pas moins difficile. 1985 est en effet une très bonne année pour la construction aéronavale, et vous voici aux prises avec des jets supersoniques, armés de missiles dangereux. Attention au jet-bombardier, le plus redoutable de tous.

Vous voilà sorti d'un premier cycle complet. Vous avez gagné un galon, ou plutôt des « ailes » que vous avez juste le temps de coudre sur vos manches avant de repartir dans le cycle infernal du temps.
(CBS pour Colecovision).

JEUX D'ACTION

Titre	Fabricant	Compatible sur	Graphisme	Bruitage	Nombre de joueurs	Nombre de variantes	Intérêt	Prix T.T.C. (environ)
River raid	Activision	Atari 2600	* * *	* * *	1-2	2	* * *	360 F
Artillery duel	RCV	Atari 2600	* * * *	* * *	1	1	* * * *	350 F
Looping	CBS	Colecovision	* * * *	* * * *	1-2	1	* * * *	370 F
Beamrider	Activision	Intellevision	* * * *	* * *	1-2	1	* * *	360 F
Robot tank	Activision	Atari 2600	* * * *	* * *	1-2	1	* * *	320 F

JEUX D'ADRESSE ET DE RÉFLEXES

Voici à présent de quoi éprouver la qualité de vos réflexes, car, en fin de compte, il ne suffit certainement pas de savoir se battre et faire beaucoup de remue-ménage. L'adresse et de bons réflexes sont davantage nécessaires.

Le singe maniaque est de retour

Nous retrouvons avec **Donkey Kong Junior** les protagonistes de la cassette de jeu précédente, Donkey Kong. Ce dernier a été fait prisonnier par Mario, et Junior va s'élancer à sa rescousse. Le voilà parti dans une course effrénée contre la montre à travers une jungle profonde qui lui réserve les pires frayeurs. Donkey Kong junior démarre sa poursuite infernale en bas à gauche de la jungle. Vous devrez le faire sauter pour qu'il attrape au vol l'une des lianes qui se balancent au-dessus de lui. Pour lui donner cette impulsion, appuyez sur les pulseurs latéraux qui feront sauter notre jeune héros, tout en actionnant le levier de direction pour que le saut soit efficace. Si Donkey junior attrape deux lianes en même temps, sa vitesse sera deux fois plus grande. Passez d'une plate-forme à l'autre en utilisant les différentes lianes que vous rencontrerez sur votre chemin. Mais attention de ne pas tomber, et d'éviter ces terribles et voraces mâchoires bleues et rouges qui sont prêtes à vous dévorer. Mettez-les hors de combat en les bombardant de fruits en tous genre.

Au bout de cette course, vous trouverez la clé qui délivrera Donkey Kong. Mais cette clé n'est pas facile d'accès. Elle se situe au milieu et tout en haut de l'écran et d'autres créatures voraces poursuivent notre héros. En effet le vilain Mario lance à votre poursuite de terribles mâchoires, plus rapides encore que les précédentes, et vous voilà en train de courir, et de sauter dans tous les sens, d'escalader les plates-formes, tant pour distancer et échapper à vos sinistres poursuivants, que pour arriver à la dernière plate-forme où se trouve la clé. N'oubliez cependant pas de marquer le plus de points possibles en sautant par-dessus les mâchoires infernales. Un bon conseil, une fois en haut, tâchez de ne pas rater la clé, car dans le cas contraire, vous allez vous retrouver face au méchant Mario, et vous serez éliminé d'office. Il vous faudra alors reprendre le parcours depuis le début. Ce serait dommage après de tels efforts ! Mais faisons comme si vous aviez la clé en main. Au moment où vous l'atteignez, un chiffre apparaît dans le cadran du compteur de bonus. Ce chiffre est rajouté à votre score. Sympathique, non ? Avec cette clé, vous devrez subir l'épreuve suivante et la faire remonter le long des chaînes qui mènent à la cage de Donkey Kong, la mettre dans les serrures et le libérer, puisque vous êtes là pour ça.



Tout ce scénario ne tenait pas compte des terribles mâchoires qui reviennent vous poursuivre et vous dévorer. Elles sont même accompagnées de sortes de rapaces qui essaieront de vous agripper dans leurs serres. Comme vous êtes rapide et habile, débarrassez-vous de ces ennemis et allez délivrer une fois pour toutes Donkey Kong. Enfin, il ne vous restera plus qu'à recommencer l'opération, puisque vous avez survécu à la première épreuve. Et en plus difficile encore ! Mais la liberté de Papa Donkey Kong n'en vaut-elle pas le prix ?
(CBS pour Colecovision).

Avec **Le trésor du pharaon** (ou **La chambre piégée)** vous voilà aux prises avec des aventures qui peuvent vous arriver lorsque vous jouez les explorateurs en herbe.

Vous voici, vous, Peter, avec une petite équipe partie en expédition dans une sorte de château qui vous réservez de drôles de surprises. Attention, devant vous une porte s'ouvre. Et pourquoi n'iriez-vous pas voir à l'intérieur ce qui s'y passe. C'est ce que vous propose vos compagnons d'aventure, un peu poltrons d'ailleurs. Mais vous n'avez peur de rien et pénétrez dans la pièce sombre. Tout à coup, la porte se referme brutalement sur vous. Vous voilà prisonnier. La chambre piégée va-t-elle avoir raison de votre curiosité ? Emparez-vous vite de la clé qui vous protégera contre les boules de feu. Servez-vous de la clé pour tirer et détruire ces boules infernales. Vous ne pourrez sortir de ce cauchemar qu'après avoir détruit au minimum quatre boules de feu. Vous verrez alors la porte s'ouvrir. Mais attention, pas la même. Et celle-ci semble bien vous mener à une autre chambre peut-être tout aussi piégée que celle que vous

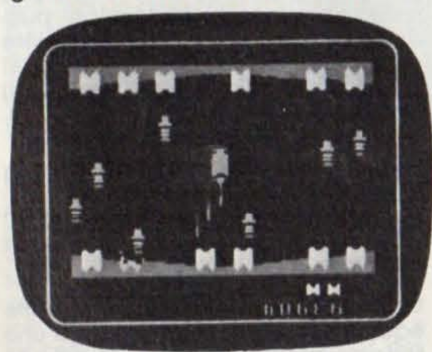
venez de quitter. Là aussi vous devrez détruire au moins quatre des boules de feu et autres bolides qui tentent de vous détruire avant d'accéder à une autre pièce.

Vous avez cependant un temps limité pour « nettoyer » chaque pièce, par conséquent, ne tardez pas. Et vous aurez neuf pièces successives à affronter. Lorsque vous aurez accompli un parcours complet, vous n'aurez plus à subir que les assauts des trois dernières, plus difficiles bien entendu. Selon la variété du jeu que vous aurez choisi, vous disposerez de 6 ou 8 petits bonshommes pour faire votre parcours, tout en affrontant des boules de feu et des projectiles plus ou moins dangereux.

Alors bon courage !
(Hanimex pour HMG 7900, Rollet pour Vidéocolor).

Dents d'or et mâchoires de plomb

De tous temps, le combat contre les caries dentaires a été féroce. On rabâche aux enfants qu'ils leur faut se laver les dents matin et soir pour éviter le dentiste et sa « fraise » tant redoutée. Avec **Plaque attack,** nous avons ici un jeu très amusant et très original, dans lequel il s'agit de sauver des dents attaquées par d'affreux déchets alimentaires de tout genre. Les dents sont sur deux rangées, l'une située en haut de l'écran, l'autre en bas. Toutes sortes d'aliments sucrés et salés vont par vagues d'assaut, envahir votre bouche. Tout y passera, les cornets de frites, les hamburgers, les croissants, les chocolats, les fraises, les sucres d'orges, les cornets de glaces, les beignets. Ce n'est vraiment pas sérieux ! Et



vous devrez déplacer votre petit tube dentifrice avec une rapidité à toute épreuve pour détruire ces aliments avant qu'ils ne vous gâtent les dents, et que celles-ci ne disparaissent en tombant. Quelle horreur !

Plus vite vous vous débarrassez de tous les aliments dans une même vague, plus vous marquez de points. Mais il vous faudra des nerfs d'acier et des réflexes hyper rapides. C'est au moins aussi angoissant que tous les super combats spatiaux que l'on qualifie toujours d'éprouvants.

Vous commencez le jeu avec huit dents dans votre bouche. Mais à chaque fois que vous aurez marqué 2 000 points, vous aurez une dent en prime qui sera systématiquement placée dans votre bouche au début de la vague d'assaut suivante. Vous aurez perdu la partie lorsque vous n'aurez



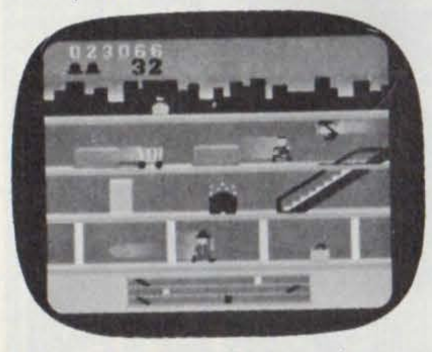
plus de dentifrice pour vous défendre et que vous aurez perdu toutes vos dents.

Alors ne perdez pas votre sang-froid dans cette bataille originale. Ni vos dents !
(Activision pour Atari 2600).

Des flics qui claquent

Voici avec **Keystone Kapers,** un jeu aussi original qu'amusant. Vous endossez ici la personnalité du « bobby » le plus fameux de Londres, l'agent Kelly. Vous allez devoir vous montrer à la hauteur de votre réputation puisque le dangereux gangster Flash Harry fait de nouveau parler de lui. Il a en effet dévalisé un grand magasin et s'enfuit avec le butin. S'engage alors une folle course poursuite à travers les étages. Faites grimper Keystone Kelly par l'ascenseur en poussant votre manette de commande en avant lorsque l'ascenseur ouvre ses portes devant l'agent. Tirez votre manette de commande pour l'en faire sortir. Vous pouvez également lui faire emprunter les escalators pour l'élancer à la poursuite du bandit en fuite.

Comme le grand magasin est équipé du dernier modèle de caméras de surveillance, vous pouvez contrôler en un seul coup d'œil les différents niveaux du magasin grâce à l'affichage au bas de l'écran. Vous êtes le point noir, et le bandit le point blanc. Vous l'avez repéré ?



Alors précipitez-vous. Mais vous trouverez sur votre chemin plein d'embûches qui gêneront votre progression. Des chariots de provisions qui arrivent en avalanche, sautez par-dessus. Les modèles réduits du rayon des jouets sont devenus fous, et des biplans manquent de vous décapiter, plongez vivement pour les éviter. Cependant empressez-vous de récupérer les sacs d'argent et les valises volées que le bandit perd pendant sa fuite.

Plus vite vous arrêtez le malfaiteur et plus vous marquez de points.
(Activision pour Atari 2600).

Marsupiaux bien pires

Encore une histoire de rapt avec la sympathique cassette **Kangaroo.** Comme son nom l'indique, elle met en scène ces petits animaux que tout le monde aime bien. Il va s'agir pour Maman Roo de sauver son rejeton retenu prisonnier par d'espiègles petits singes.

Les deux armes principales de Maman Roo pour sauver son fiston, vont être sa rapidité et ses coups de poing. Personne n'a en effet oublié que les kangourous sont de redoutables boxeurs Maman Roo a, de toute façon bien l'intention de le rappeler aux singes malicieux qui lui barrent le chemin. N'hésitez alors pas à les frapper. Mais attention, il faut éviter de recevoir en pleine figure les pommes que ces agaçantes petites bêtes vous lancent. Guettez bien les mouvements des bras



des singes. Lorsque l'un d'entre ceux qui se trouvent en face de vous baisse le bras, vous êtes sûr de recevoir une pomme au ras du sol. Sautez alors pour l'éviter. Mais s'il a le bras en l'air, tenez-vous prêt à esquiver une pomme venant de plus haut. Et tapez dans les pommes qui vous viendront de partout ailleurs. Selon leur provenance, vous gagnerez plus ou moins de points.

Aussi pour améliorer votre score tout en continuant votre progression, ramassez les fruits qui se trouvent sur le bord du chemin. Vous gagnerez ainsi 100 points par fraise, 200 points par tomate, 300 points par cerise, et pas moins de 800 points par ananas ramassés. Si vous êtes content d'avoir sauvé le bébé kangourou, vous n'en apprécierez pas moins les points de bonus que vous marquerez à cette occasion. Et plus vite l'opération de



sauvetage aura été exécutée, meilleur sera votre score. N'oubliez cependant pas que sur votre parcours, vous trouverez quelques embûches, comme par exemple des failles qu'il vous faudra franchir d'un bond puissant. Amenez pour cela Maman Roo tout au bord de la faille, puis donnez-lui une forte impulsion en avant pour lui faire franchir cette faille.

Et la partie recommence, un peu plus difficile, à chaque fois que vous avez réussi votre opération de sauvetage.
(Atari pour Atari 2600).

Sam, Slick et toc

Faisons maintenant la connaissance avec un drôle de petit personnage nommé **Q. Bert.** Il évolue sur des blocs de couleurs assemblés en pyramides. Le but du jeu pour Q. Bert est de sautiller de bloc en bloc, jusqu'à ce que ceux-ci aient tous la couleur du niveau de jeu en cours. Comme vous le remarquerez, les blocs changent de couleur dès que Q. Bert a sauté dessus. Mais le jeu perdrait de son attrait si notre petit personnage comique n'avait pas à combattre quelques vilains personnages venus là pour s'embêter. Il y a tout d'abord de petits balles colorées qui lui tombent dessus et qu'il doit éviter, et puis surtout ses ennemis de toujours, Sam et Slick, qui surgissent de nulle part en bas de la pyramide et pourchassent Q. Bert. Mais celui dont notre petit luron devra se méfier plus que tout, c'est le serpent Coily, qui prend la forme d'une balle rouge pour dégringoler du haut de la pyramide et poursuivre Q. Bert.

Un seul moyen alors d'échapper à tous ces poursuivants, Q. Bert doit sauter sur un petit disque qui l'emportera en haut de la pyramide pour le mettre, momentanément, hors de danger.
(Parker pour Atari 2600).

L'araignée de l'enfer

Vous vouliez vraiment tester votre rapidité et l'état de vos réflexes. Alors allez-y sans arrière-pensée. Pour **Spider fighter** vous devrez donner le meilleur de vous-même.

L'histoire est toute simple, vous devez protéger votre verger contre une foule d'insectes plus nuisibles et agressifs les uns que les autres. Marquez autant de points que vous aurez abattu de ces sales petites bestioles. Votre beau verger est composé de bananes, raisins, fraises et oranges. De beaux fruits ! Vous devez défendre tout d'abord les raisins, les fraises et les oranges contre les quatre premières vagues d'assaut. Si vous vous en tirez, un nombre illimité d'insectes s'abattra ensuite sur vos bananes. C'est-à-dire pour vous jusqu'à épuisement. Vous avez tout perdu lorsque vous perdez votre dernière bombe insecticide, ou bien encore lorsque les trois fruits que vous défendez sont tous dévorés au cours d'un premier assaut, et que vous ne pouvez plus tirer.

A chaque début de partie, vous disposez d'une réserve de quatre armes anti-insectes. Si vous réchappez de la première attaque, vous aurez une arme complémentaire en renfort. Et ce n'est pas du luxe, compte tenu de la tournure que vont prendre les événements.

Marquez le plus de points possible, avant de prendre votre porte-monnaie et votre petit panier pour aller acheter au marché les fruits que vous aurez envie de manger !
(Activision pour Atari 2600).

Carnaval et tir groupé

Un jeu original et amusant, c'est toujours un bon moment de passé. C'est ce que vous propose la cassette **Carnival.**

C'est comme si vous y étiez. La fête foraine et son stand de tir. Qui n'a jamais rêver d'y remporter une belle poupée toute de rose vêtue, ou un gros ours en peluche ? Ici, il s'agit de marquer le plus de points possible. A vous de vous entraîner comme il faut pour devenir le meilleur tireur. Voilà, c'est parti. Tout en écoutant une petite musique agréable tout à fait adaptée à la circonstance, vous voyez défiler sur votre écran des canards, des lapins, des cibles de jeu, et même des boîtes de munitions complémentaires. Bien sûr, plus vous abattrez de cibles, plus vous marquerez de points. Mais vos munitions s'épuisant au fur et à



mesure, n'oubliez pas de viser les boîtes de munitions qui apparaissent et qui vous donnent autant de balles supplémentaires que le chiffre inscrit sur la boîte que vous abattez.

Vous remarquerez également, en haut à gauche de l'écran, un petit rectangle dans lequel viennent s'inscrire des munitions. Si un signe + les précède, tirez dedans le plus vite possible. Vous récolterez alors des balles complémentaires. En revanche si c'est le signe — qui est affiché, évitez soigneusement cette zone de tir, car ce sont autant de balles que vous aurez perdues si vous toucher le rectangle. Ne lésinez pas sur les munitions, et n'oubliez pas les canards qui, s'ils vous échappent, viennent en bas de l'écran vous voler dix de vos munitions.

Vous remarquerez également en haut et au milieu de l'écran, des pipes qui tournent sur un présentoir. Il faut toutes les abattre, et avec le plus de précision possible pour marquer le plus grand nombre de points. Attelez-vous à cette tâche dès le début du jeu, car si les pipes restent sur la roue pendant que vous tirez d'autres cibles, vous aurez à abattre beaucoup plus de canards, et il sera difficile de garder le maximum de munitions. Vous pourrez encore améliorer votre score en écrivant le mot « bonus ». En effet des lettres apparaissent telles des cibles. A vous de les tirer dans le bon ordre pour écrire le mot. Un bon conseil pour augmenter vos chances de réussite, tirez sur le plus de cibles possible avant de vous attaquer à la lettre B.

Lorsque toutes les cibles auront été abattues par la super gâchette que vous êtes devenu, vous aurez à toucher un ours qui va et vient à chaque fois qu'une balle le touche, mais de plus en plus vite. Plus vous réussissez à le toucher, plus vous marquerez de points complémentaires. Vous passerez alors au niveau de jeu plus difficile. Chaque tour se termine lorsque vous êtes à bout de munitions.

Vous le verrez vous-même, cette cassette très sympathique et très distrayante, est étonnante par le réalisme des sons et du graphisme.
(CBS pour Colecovision).

Charpentier n'est plus maître chez soi

Mario Bros. Avoir une jolie maison, c'est bien, mais il faut de se débarrasser de toutes sortes de petits insectes qui rongent la charpente. C'est ainsi que Mario et son frère Luigi vont s'acharner à bousculer les insectes pour les déloger du plancher. Pour cela, il faut que vous frappiez le sol directement au-dessous de l'insecte, ce qui aura pour effet de le renverser. Relevez-vous alors très vite et frappez-le avec votre pied avant qu'il n'ait eu le temps de se remettre. Les plus faibles, donc les plus faciles à renverser, sont les Shellcreepers. Par contre, vous devez vous reprendre à deux fois pour venir à bout des Sidesteppers. Quant aux Fighterflies, elles ont la faculté de sautiller en montant et ou descendant, ce qui les rend beaucoup plus difficile à capturer.

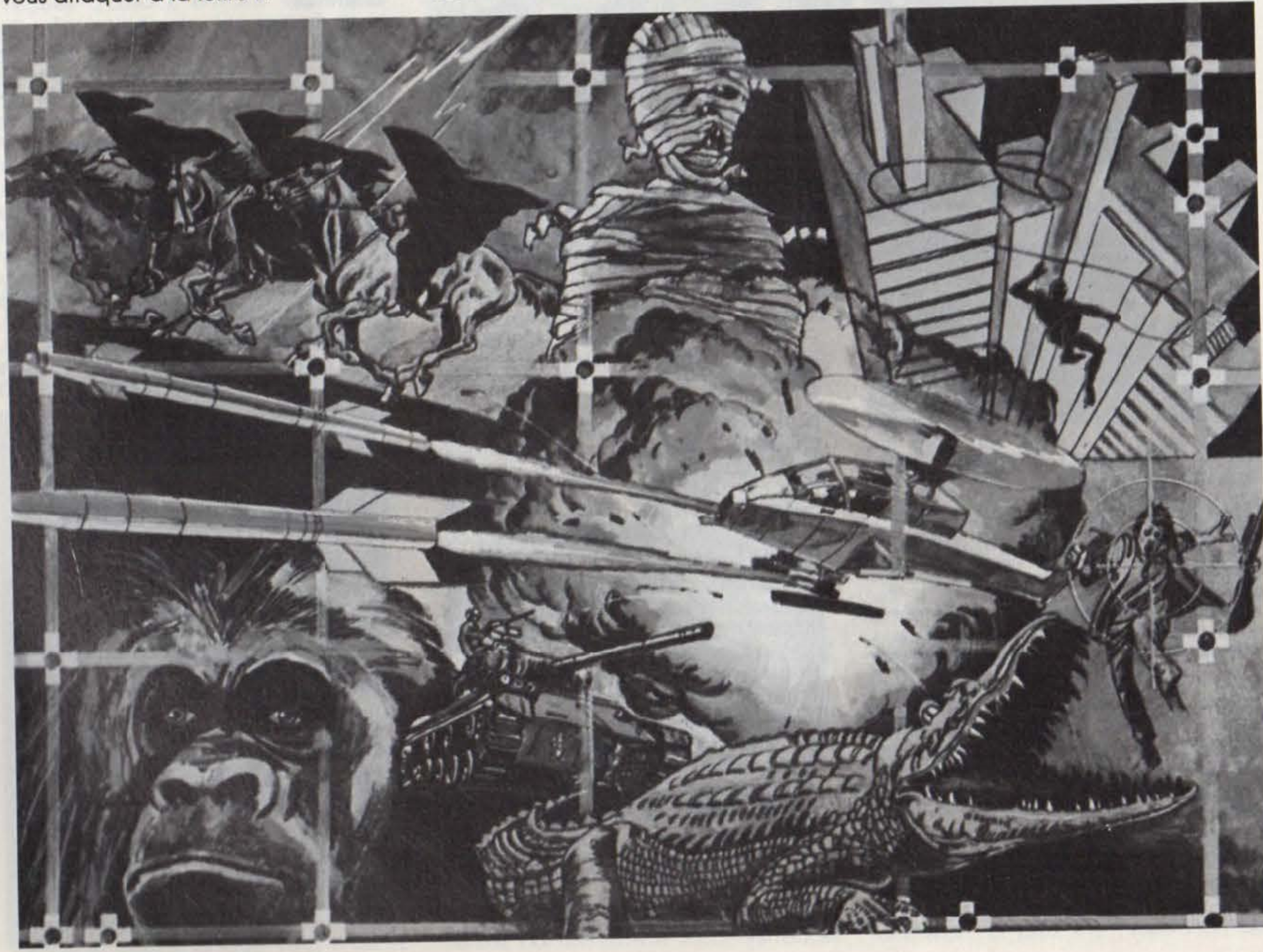
Vos efforts seront recompensés puisqu'à chaque fois que vous bousculez un insecte, une gaufrette apparaît en prime. Elle vaut 800 points. Lorsque les petites pièces de monnaie apparaissent, dépêchez-vous de les ramasser car elles ne sont là que par intermittence. Ramassez le plus possible de pièces en quinze secondes, dès que vous avez éliminé tous les insectes. Vous pouvez surveiller l'écoulement du temps grâce à un chronomètre qui se situe au bas de l'écran.

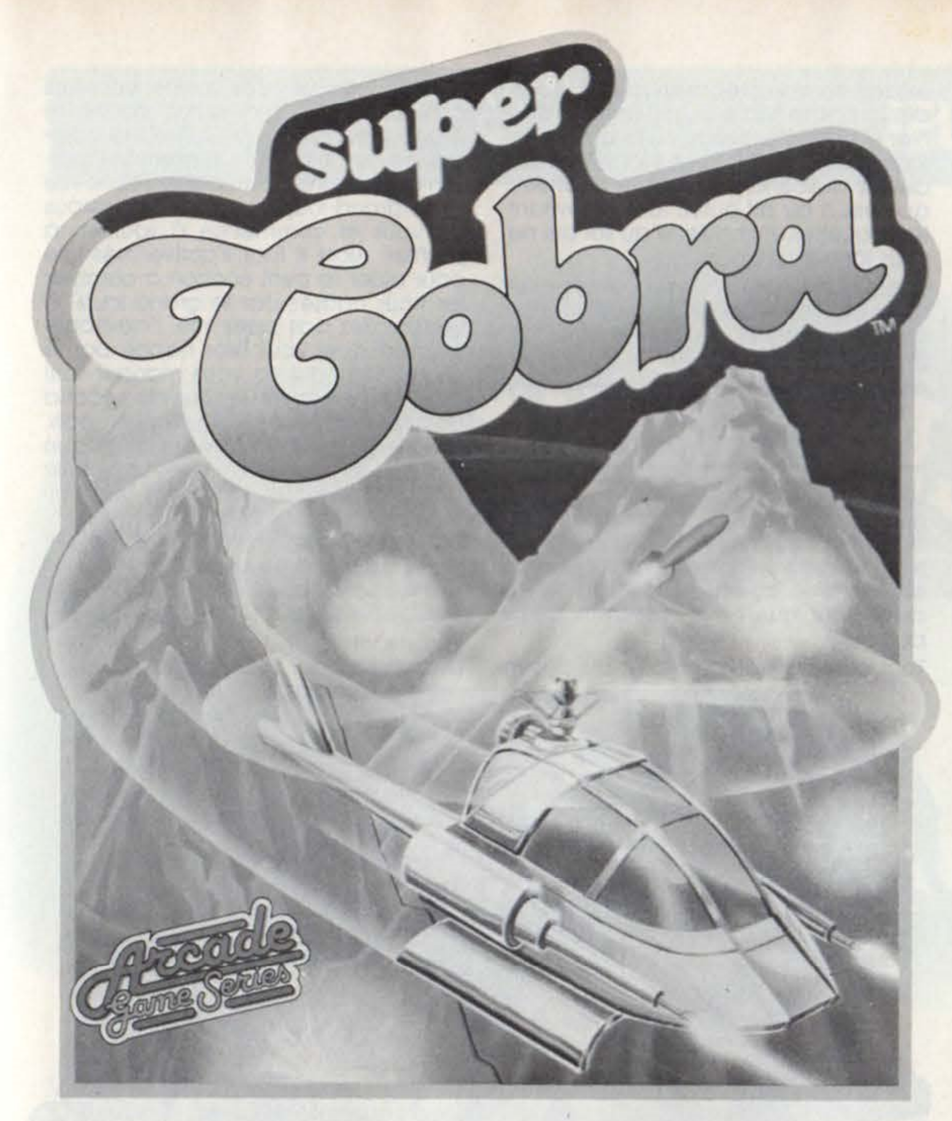
Dans les dernières phases du jeu, un homme de glace apparaît et couvre les planchers d'une mince pellicule givrée. Slipice, c'est son nom, vous gêne dans votre chasse aux insectes, et vous devez vous débarrasser de lui en le frappant par-dessous, comme pour les insectes, puis bousculez-le hors du plancher, et vous le verrez fondre à vue d'œil.

Selon la variante de jeu que vous aurez choisie, la partie se déroule en trois ou cinq tours. Dès que vous vous êtes débarrassé de tous les insectes, un nouveau tour est engagé. Bonne chasse !
(Atari pour Atari 2600).

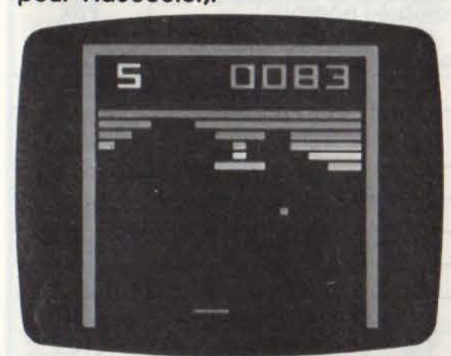
Des briques de broc

Mur de briques (ou **Jeu de destruction**) vous permet de retrouver les classiques exercices de réflexes des jeux de casse-briques. Devant vous donc





un mur de briques, sur les côtés, les murs de rebonds. Vous disposez de 3 à 5 balles selon la variante du jeu, et d'une raquette plus ou moins grande, pour venir à bout de ce mur. Plus vous serez capable de garder vos balles longtemps, malgré les rebonds de plus en plus rapides, plus vous aurez la possibilité de marquer de points. Ce jeu n'est pas sans nous rappeler les très bon « Breakout » et « Superbreak-out » faits par Atari.
(Hanimex pour HMG 7900, et Rollet pour Vidéocolor).

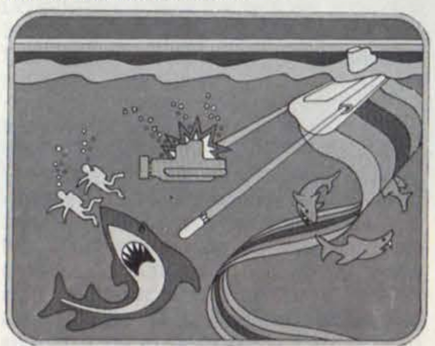


Sous-marin vert et verre du condamné

Nous allons découvrir avec **Seaquest** que les joies de la plongée sous-marine ne sont pas de tout repos. Vous voilà à la tête d'une équipe de plongeurs professionnels que vous avez envoyés à la recherche d'un trésor englouti. Mais ils ont maintenant besoin de votre aide car ils sont en danger. En effet, ces eaux sont malfamées. Il y a, d'une part, les requins mangeurs d'hommes, et, d'autre part, des sous-marins ennemis qui vont tenter de capturer vos plongeurs pour s'emparer du trésor qu'ils ont découvert. A vous de les récupérer à votre bord, tout en évitant les requins et les autres sous-marins. Pour récupérer vos plongeurs, il vous suffit de passer par dessus avec votre sous-marin. Lorsque vous en avez récupéré six, un signal sonore se fait entendre, refaites alors surface le plus vite possible et vous aurez à votre actif six lingots d'or sonnants et trébuchants. Puis replongez pour renouveler l'opération. Au fur et à mesure, les escouades de sous-marins ennemis seront plus nombreuses, et les requins plus féroces. Surveillez votre jauge d'oxygène si vous ne voulez pas couler en cours de route. Elle se trouve au bas de l'écran. Une alarme sonore retentit lorsque vous avez épuisé presque toutes vos réserves. Vous ne disposez alors que de huit secondes pour refaire surface. Surtout ne perdez pas de temps en route sous prétexte de récupérer au passage des plongeurs en danger. Il vaut mieux ne pas perdre de sous-marins. Mais ne remontez cependant pas à vide, car vous perdriez votre sous-marin. Si vous remontez avec un nombre de plongeurs inférieur à six, vous en perdez un automatiquement.

Mais les dangers de cette expédition ne s'arrêtent pas là. Voici en effet à la surface de l'océan, le sous-marin patrouilleur. Il va apparaître dès que vous aurez ramené à la surface deux groupes de six plongeurs. Il reste à la surface de l'eau et tentera de vous surprendre pendant que vous refaites le plein d'oxygène. Évitez à tout prix de rentrer en collision avec lui car vous perdriez un sous-marin et un plongeur. Lorsque vous remontez prendre de l'oxygène, faites en sorte de vous trouver le plus loin possible du patrouilleur, car tant que vos résevoirs ne sont pas pleins de nouveau, vous ne pouvez pas vous déplacer. Vous verrez que ces petits exercices ne sont vraiment pas de tout repos.

Vous disposez, au début de la partie, de quatre sous-marins, dont trois en réserve et un opérationnel. Soyez vif et rapide, et à chaque fois que vous marquez 10 000 points, vous aurez un sous-marin en prime, mais jamais plus de six renforts en même temps. Que cela ne vous décourage pas, avec un peu d'entraînement vous ferez des scores tout à fait honorables.



Un formidable jeu auquel vous vous laissez prendre avec un malin plaisir. **Activision pour Atari 2600).**

Un serpent sans teint

Avec **Super cobra,** vous aurez de quoi faire avec les sensations fortes. Vous voici aux commandes d'un super engin, un hélicoptère à la ligne tout à fait révolutionnaire, et qui va vous permettre de mener à bien votre mission : assurer la surveillance aérienne, et par la même occasion, la défense d'un territoire ennemi.

Les phases du jeu vont se succéder, et vous éprouver plus les unes que les autres. Vous voilà parti pour couvrir la bagatelle de 16 000 km en territoire hostile, dans un décor qui change sans cesse. Vont se succéder des villes, des montagnes, de longs tunnels, sans compter les attaques en tous genres que vous devrez essuyer. Une progression toujours plus périlleuse rendra votre parcours plus passionnant encore.

Mais prenons le menu par le début. Vous disposez de quatre hélicoptères au début du jeu, et bien entendu, il ne tient qu'à vous de les faire durer le plus longtemps possible. Au début du jeu, vous vous situez en bas et à droite de l'écran. C'est parti, tâchez de suivre votre parcours et ses surprises sans heurter d'obstacles, tout en évitant les armes qui vous tirent dessus. La distance que vous aurez parcourue, et le

nombre d'armes ennemies rentreront dans la comptabibilité de votre score.

N'oubliez pas de garder un œil sur votre jauge d'essence, représentée par la barre bleue située en bas de l'écran, car en toute logique, si vous êtes à cours d'essence et que vous tombez en panne sèche, c'en est fini du combat. Un avertisseur sonore vous mettra en garde lorsque vous serez en passe d'atteindre un seuil limite, et vous devrez vite trouver un réservoir (bleu aussi) pour vous approvisionner. Maintenant que ce problème d'intendance est réglé, voyons ce qui, concrètement, vous attend sur le terrain.

Vous remarquerez en haut de l'écran, une bande en pointillés. Elle représente à la fois le compteur et le niveau de la partie auquel vous vous trouvez. Il y a en tout onze niveaux de jeux, et au fur et à mesure de votre progression dans la difficulté, un des pointillés passe du rouge au jaune.

Voici donc ce qui vous attend : au premier niveau, le plus facile bien sûr, vous n'aurez à affronter que les aspérités et les difficultés provenant du terrain, car les roquettes et l'artillerie au sol seront inexistantes. Au second niveau, les roquettes seules se mettent en action, et essaieront de vous anéantir en vous incendiant. Le troisième niveau vous met aux prises avec des boules de feu volantes plus que dangereuses. Aux niveaux quatre et cinq vous retrouvez les roquettes, mais qui vous attaquent avec le concours de l'artillerie au sol. Parce qu'il faut bien varier les plaisirs, le sixième niveau vous éprouve avec les trois armes combinées. Puis du nouveau au niveau sept avec des mines qui vous lâchent des bombes dessus, sans compter les roquettes incendiaires. On relâche un peu la tension au niveau huit où seules les boules de feu vous menacent, avant de retrouver les niveaux neuf et dix où vous aurez à vous défendre contre l'artillerie au sol, les mines lanceuses de bombes et les roquettes incendiaires.

Si vous avez survécu, ce qui est déjà un exploit en soi, préparez-vous à abordez la phase finale du jeu avec le dernier et onzième niveau où le but est de ramasser le butin. Pour y arriver, vous devrez descendre en piqué et atterrir au-dessus du dit butin, tout en évitant les roquettes et l'artillerie au sol qui ne vous lâchent pas.

Lorsque vous êtes arrivé à vous poser sur le butin, vous avez gagné... le droit de recommencer la partie à zéro !
(Parker pour Atari 2600).

Petits cochons et maxi-peur

Les petits cochons et le grand méchant loup, vous connaissez bien sûr. Alors vous aurez le plaisir de les retrouver dans **Oink**, une cassette très divertissante où vous aurez au moins aussi peur que nous valeureux petits porcelets.

Tout comme dans l'histoire du dessin animé, chacun des petits cochons défend sa propre maison contre le grand méchant loup. Et l'histoire commence par le début : la première maison à défendre est en paille. Facile ! se dit le grand loup qui rôde en dessous de vous et commence à souffler, à souffler. Alors il faut s'activer très vite pour aider le petit cochon à combler les trous causés par le grand loup. Si vous n'allez pas assez vite, l'inévitable se produit, et vous êtes happé par le grand loup qui va vous manger tout cru. Viendra alors le tour du second petit cochon et de sa maison en bois. Mais le grand loup devient à chaque fois plus féroce, et vous succomberez aussi. Préparez-vous, en tant que troisième et dernier petit cochon, à défendre vaillamment votre maison de briques... Jusqu'à ce que l'inévitable se produise. Mieux vous vous serez défendu, meilleur sera votre score.

Éprouvant non ?
(Activision pour Atari 2600).



JEUX D'ADRESSE ET RÉFLEXES

Titre	Fabricant	Compatible sur	Graphisme	Bruitage	Nombre de joueurs	Nombre de variantes	Intérêt	Prix T.T.C. (environ)
Sprider fighter	Activision	Atari 2600	* * * *	* * *	1	4	* * * *	280 F
Carnival	CBS	Colecovision Intellevision	* * * *	* * * *	1-2	8	* * * *	310/340 F
Jeu de destruction	Rollet	Videocolor	* *	* *	1	16	* *	
Oink	Activision	Atari 2600	* * * *	* * *	1-2	3	* * *	280 F
Time Pilot	CBS	Colecovision	* * * *	* * *	1-2	4	* * * *	320 F
Mur de briques	Hanimex	HMG 7900	* *	* *	1	16	* *	160 F
See quest	Activision	Atari 2600	* * * *	* * *	1-2	2	* * * *	280 F
Donkey Kong Junior	CBS	Colecovision	* * * *	* *	1-2	4	* * *	310 F
Keystone keppers	Activision	Atari 2600	* * * *	* *	1-2	2	* * *	360 F
Super Cobra	Parker	Atari 2600	* * *	* *	1	11	* * *	370 F
Mario Bross	Atari	Atari 2600	* * *	* *				260 F
Kangaroo	Atari	Atari 2600	* * *	* *				260 F
Q. bert	Parker	Atari 2600	* * *	* *	1	5	* * *	370 F
Trésor du Pharaon	Hanimex	HMG 7900	* *	* *	1	4	* *	160 F
Chambre piégée	Rollet	Videocolor	* *	* *	1	4	* *	135 F

Vous êtes désormais prêt pour l'Aventure avec un grand A. Voici donc quelques cassettes pour éprouver votre courage et votre goût pour le risque et l'inconnu.

Patrouilles maudites

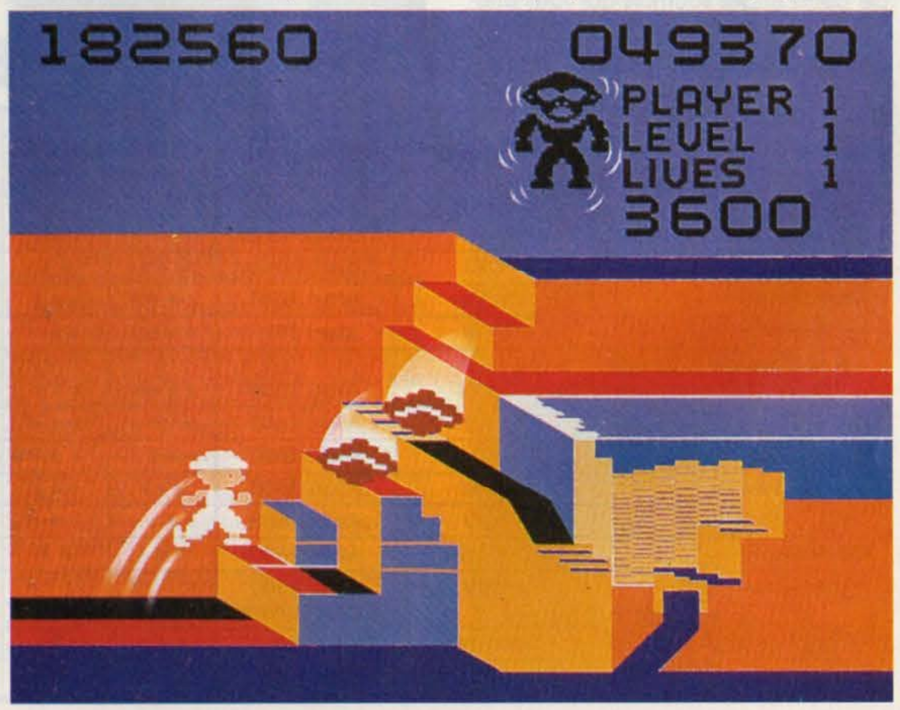
Une aventure spatiale pour démarrer le menu, qu'en dites-vous ? Avec **Moon Patrol,** vous vous retrouvez au volant d'une jeep spatiale. L'aventure est là, puisque vous allez découvrir la lune. Vous aurez tout d'abord affaire à un terrain de nature hostile puisque se succèdent des crevasses profondes que vous devrez éviter en bondissant par-dessus, ou encore des rochers et blocs de pierre que vous devrez faire sauter à coup de désintégrateur, ou sauter par-dessus grâce à vos pneus équipés d'un système de suspension élastique très pratique.

On vous avait dit que la lune était inhabitée ? Mensonge ! Voici que surgissent au-dessus de vous de superbes engins de guerre qui, s'ils sont beaux, sont certainement également très méchants. Vos ennemis, puisque les voilà, seront surpris par votre attaque éclair. Vous possédez en effet des missiles sol-air très puissants, et pourrez détruire sans encombre, ou presque, ces engins agressifs. Mais les dangers ne s'arrêtent pas là puisque surviennent d'énormes obus derrière vous. Heureusement que votre tableau de bord compte, dans son équipement sophistiqué, un remarquable radar. Vous allez éviter l'obus en sautant tout simplement au moment où il s'apprêtait à vous pulvériser, et il va passer sous vos roues pour se perdre droit devant. Un autre danger vous menace, plus perfide celui-ci, puisqu'il s'agit des tanks qui vous attendent, camouflés derrière les crevasses que vous franchissez. Faites donc bien attention de ne pas arriver directement dans leur ligne de tir, ils vous détruiraient sans aucune pitié.

Alors, cette petite balade vous a plu ? **(Atari pour Atari 2600).**

Congo Bongo et gros bonds

Après la lune, la forêt noire. Avec **Congo Bongo,** vous êtes plongé dans l'Afrique profonde et ses pièges. Vous



faites un safari. Et ce n'est pas une sinécure. En effet la forêt regorge de toutes sortes d'animaux qui menacent votre sécurité et votre vie. Mais aucun n'atteint en malice et méchanceté le grand gorille de la jungle, nous avons nommé Congo Bongo.

Vous devrez le capturer, et pour cela vous lancer sur les traces du fameux Tarzan. Vous voilà en effet en train de



franchir des précipices d'une profondeur qui fait frémir, ou encore de grimper des falaises à pic, tout en évitant les dangers de la jungle, tels que des chutes mortelles de noix de coco et des piranhas. Sans compter que le seul moyen de franchir un fleuve, tout en évitant de se faire dévorer par les crocodiles qui l'infestent, c'est de sauter d'hippopotame en hippopotame.

Vous avez franchi le fleuve, bravo. Mais vous n'avez même pas le temps de reprendre votre souffle puisqu'un énorme rhinocéros vous charge. Vous vous en êtes débarrassé, c'est bien car vous allez devoir affronter maintenant de petits singes sournois qui vous attaquent en masse, sans compter que le terrain dans lequel vous évoluez est très meuble, et qu'il y a des éboulements. Attention de ne pas vous laisser surprendre, car le safari serait terminé, et vous reviendriez bredouille.

Ce jeu très divertissant a pour lui un atout supplémentaire, la projection en trois dimensions, ce qui accentue le réalisme du graphisme. On s'y laisserait prendre !

(RCV pour Atari 2600 et Intellevision).

La fièvre des lianes obscures

Une autre aventure de la brousse avec **Jungle Hunt,** où cette fois vous ne courrez pas après un grand singe, mais après deux vilains cannibales qui ont enlevé votre délicieuse fiancée.

Vous voilà prêt à affronter les terribles épreuves que vous impose votre amour pour la sauver ? Voici tout d'abord la jungle de la mort. Vous devrez la traverser en vous servant le plus adroitement possible des lianes parfois bien traîtresses. Tâchez de maîtriser vos sauts car elles ne se ressemblent pas toutes, et les oscillations de certaines d'entre elles risquent de provoquer une chute mortelle. Le moindre faux bond vous coûterait la vie, et adieu la jolie fiancée. Mais dépêchez-vous donc ! Vous voici confronté à de féroces crocodiles qui infestent la rivière que vous devez absolument franchir. Il n'y a pas d'autre solution que de vous jeter à l'eau, et de nager rapidement pour leur échapper. Lorsqu'un crocodile approche dangereusement, sortez votre couteau et tuez-le sans hésiter. Mais vous aurez plutôt intérêt à fuir encore plus vite si ce crocodile a la gueule grande ouverte, car là votre couteau ne vous sera d'aucun secours. Vous verrez vos assaillants vous poursuivre généralement par groupe de trois, mais si vous rencontrez un vieux crocodile solitaire, tuez-le vite car il rapporte plus de points que les autres, ce qui est logique puisque avec sa façon de surgir subitement près de vous, il est beaucoup plus dangereux. Vous avez également la solution de tenter une traversée sous-marine de la rivière. Mais vos poumons ont besoin d'oxygène, alors surveillez votre compteur en haut de l'écran. Ne vous laissez pas piéger, vous couleriez en perdant une vie.

A peine avez-vous le temps de vous sécher que vous arrivez dans une autre zone de la jungle. Une zone bien dangereuse puisqu'elle est redoutée pour ses avalanches meurtrières. Petits et gros rochers dévalent sur vous au risque de vous écraser. Les plus petits sont relativement faciles à éviter, mais vous aurez davantage de mal à sauter par-dessus les plus gros. Vous pouvez toujours essayer de vous faufiler en dessous pendant un rebond ou de les esquiver adroitement.



Vous avez franchi déjà une bonne partie des dangers qui vous menaçaient dans votre dangereuse progression. Vous approchez enfin de la bien-aimée que vous êtes venu délivrer. Vous voilà en vue du village cannibale. Vous devrez éviter les lances empoisonnées que les indigènes vous lancent. Elles sifflent à vos oreilles, bondissez par-dessus si vous ne voulez pas mourir. Heureusement vous atterrissez dans les bras de votre douce amie. Mais savourez ce bref instant, car le jeu recommence, toujours plus ardu.

C'est normal puisque vous êtes, bien sûr, le meilleur !

(Atari pour Atari 2600).

JEUX D'AVENTURES

Titre	Fabricant	Compatible sur	Graphisme	Bruitage	Nombre de joueurs	Nombre de variantes	Intérêt	Prix T.T.C. (environ)
Sir Lancelot	RCV	Atari 2600 Colecovision	****	***	2	2	****	350 F
Slitter	CBS	Colecovision	***	**	1	1	***	360 F
Tutankham	Parker	Atari 2600	****	***	2	8	***	370 F
Super Kung Fu	RCV	Atari 2600	****	***	2	2	***	350 F
Aventuriers de l'arche perdue	Atari	Atari 2600	****	***	1	1	***	320 F
Congo Bongo	RCV	Atari 2600	****	***	2	4	***	350 F
Ghost manor	RCV	Atari 2600	****	***	2	4	***	350 F
Jungle hunt	Atari	Atari 2600	***	***	1	1	**	320 F
Spike's park	RCV	Atari 2600	****	***	2	4	***	350 F
Moon patrol	Atari	Atari 2600	***	**	2	2	***	260 F
Robin Hood	RCV	Atari 2600 Colecosivion	****	***	2	2	****	350 F
Fortress of Narzod	Vectrex	Vectrex	***	***	1	1	****	300 F
Artillery duel	RCV	Atari 2600	****	***	2	2	****	350 F

JEUX DE LABYRINTHES

Nous avons vu que vous savez vous battre, que vous avez de bons réflexes et que vous êtes agile, mais lorsqu'il s'agit de regrouper des qualités pour faire face à de terribles aventures dans un espace clos tel un labyrinthe, cela se corse !



Qui parle de labyrinthe parle nécessairement de **Pac-Man.** En effet, même s'il n'est plus vraiment récent, ce petit glouton qui, dans les corridors des labyrinthes, avale tout ce qui lui tombe dans le bec, tout en évitant les méchants fantômes, est toujours le plus célèbre des jeux vidéo. Une des dernières variantes de Pac-Man est le jeu **Gobeur.** Grignotez tout au long des couloirs le plus de points possible, pour faire un super score, tout en évitant vos poursuivants. Vous avez des sorties de secours et des portes qui selon les cas sont ouvertes ou fermées, pour agrémenter un peu le jeu.

Rien de vraiment nouveau, mais toujours sympathique à avoir.

(Hanimex pour HMG 7900).

Tête d'œuf

Avec **Happy Trails,** vous voici lancé dans une terrible course poursuite dont le décor est un peu original. En effet ce sont les pistes désertes et arides du désert du grand Ouest américain qui servent de labyrinthe. Vous êtes le shérif de la petite ville dont la banque vient d'être attaquée par des hors-la-loi. Vous allez les traquer sous le soleil torride. Mais avant de pouvoir vous mettre en route, vous devez retrouver votre étoile de shérif qui vous donne la possibilité de tracer votre itinéraire dans cette région sauvage et désertique.

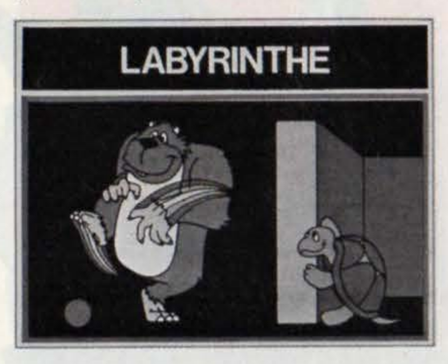




Affronter ces températures torrides ne constitue pas le plus dur. En effet, les bandits que vous poursuivez vous tendent des pièges lorsque vous êtes prêt à les attraper. Ces canailles vous en réservent de belles car ils sont ingénieux. Le terrible de la bande, c'est Back Bart, qu'il faut à tout prix capturer, car c'est lui qui attaque les diligences, qui dérobe les sacs d'or et terrifie toute la contrée.

Marquez le plus de points possible en un minimum de temps, et vous serez vraiment un vrai shérif de l'Ouest.

(Activision pour Atari 2600).



Des tortues tordues

Labyrinthe (ou **Course à la tortue**) est un jeu qui porte bien son nom. Vous voilà en effet pris au piège d'un labyrinthe. Au piège, car pour vous en sortir, il vous faut de la nourriture, or vous en manquez. Et cela n'est pas tout car voici d'énormes tortues géantes terriblement voraces qui se mettent à vous agresser de toutes parts. Évitez les tortues tout en vous nourrissant avec ce que vous pourrez trouver.

Différents tableaux vont se succéder, et vous devrez absolument dévorer toute la nourriture d'un tableau dans le laps de temps qui vous est imparti, sinon vous êtes pénalisé et vous perdez un essai. En ce qui concerne les tortues géantes, vous êtes muni d'un radar qui vous aide à guetter leur arrivée. Ce radar est sonore, et lorsque les tortues s'approchent dangereusement de vous, le rythme musical s'accélère. Méfiez-vous !

Vous marquez bien entendu des points lorsque vous avez mangé tous les morceaux de nourriture, mais vous marquez des points complémentaires lorsque vous y êtes parvenu et qu'il vous reste des unités de temps. Dix points de plus par unité de temps restant. Alors ça vaut la peine de vous dépêcher.

La partie prend fin lorsque vous avez perdu tous vos essais.

(Rollet pour Videocolor. Hanimex pour HMG 7900).

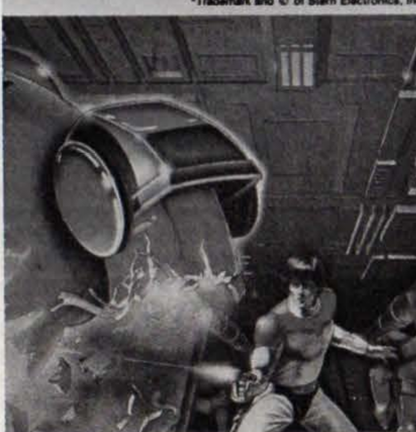
Robot Turbo

On ne parle pas de jeux de labyrinthe sans évoquer le fameux **Berzerk.** En effet, la reprise en cassette vidéo de ce jeu d'arcades à succès est très réussie. Les effets spéciaux sont terrifiants et l'on s'y croirait.

Vous êtes un humanoïde abandonné seul sur une planète inconnue. Seul, c'est beaucoup dire, car vous allez voir arriver des robots à l'allure hostile. Vous allez donc devoir vous débrouiller dans un labyrinthe aussi dangereux que déroutant dont les parois sont électrifiées. Ce ne sont pas les seules puisque les robots eux aussi sont sous tension. Il va de soi que vous devez à tout prix éviter et de rentrer dans les murs en faisant des mouvements brusques, et de vous faire atteindre par les projectiles que vous lancent les robots. Au tout début, ils ne sont pas vraiment dangereux devant un étranger qui les surprend plus qu'autre chose. Mais au fur et à mesure que vous vous incrustez, et que vous résistez, ils deviennent carrément agressifs.

Vous n'êtes pas au bout de vos peines car surgit d'on ne sait où le terrifiant Otto le Méchant, représenté par une sorte de grosse boule jaune au sourire





cruel. Lui ne se soucie pas du tout des parois électrifiées du labyrinthe. Il arrive dans un bruit menaçant, et lorsque qu'il est là, abandonnez sur le champ ce que vous faites pour vous précipiter vers la plus proche sortie. Mais comme nous le disions plus haut, pas de mouvements brusques, les parois électrifiées vous réduiraient en cendres tout de suite.

Dans la version proposée par Vectrex, une petite phrase va s'inscrire sur l'écran lorsque vous aurez définitivement perdu les vies dont vous disposiez « Got you humanoïd ! ».

Armez-vous de courage pour affronter de nouveau ce labyrinthe à haute tension, terriblement dangereux.

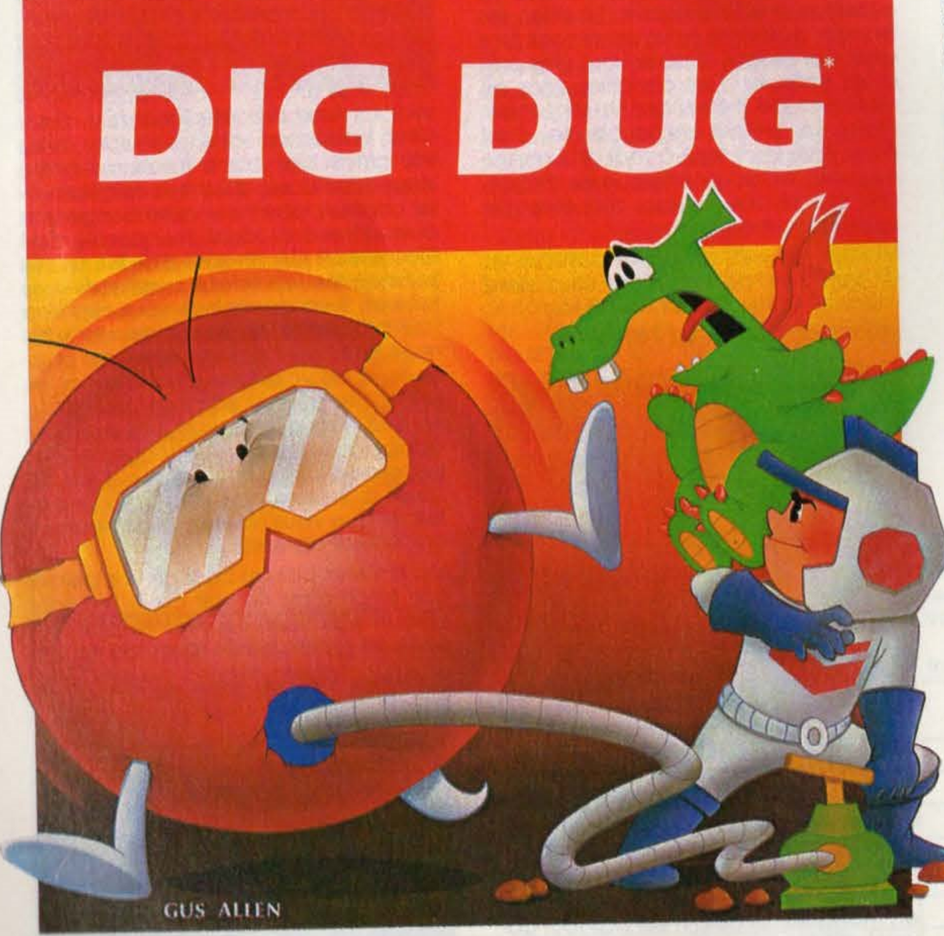
(Vectrex pour Vectrex. Atari pour Atari 2600).

Métro, boulot, jeux vidéo

Avec **Dig-Dug,** vous voilà transporté dans le dur monde du travail souterrain. Vous êtes en effet un mineur. Vous devez trouver les légumes rarissimes qui vous permettront de survivre en ces temps difficiles. Vous êtes donc armé de votre super foreuse à réaction pour creuser des souterrains sans fin, à la recherche des précieux légumes. Mais la difficulté ne réside pas là, puisque vous devrez affronter Fygar, une créature de feu et de flammes, et puis aussi Pooka, une sorte de gros ballon rond très méchant. Ils errent tous les deux dans les galeries de la mine, et se transforment en fantômes effrayants qui vous agressent avant de disparaître comme par enchantement. Pas si rassurant que ça !

Il va s'agir de lutter contre ces deux monstres. Vous avez le choix entre deux solutions. Soit vous les gonflez à outrance, jusqu'à ce qu'ils explosent, soit vous vous débrouillez pour les écraser avec de gros rochers. La tactique, pour la première solution, est d'utiliser les bouteilles d'air comprimé qui vous permettent de respirer sous terre. Enfoncez l'embout de la bouteille dans le nombril de la grosse bête, et portez la pression à son maximum. En ce qui concerne la seconde solution, vous devez creuser sous un rocher et vous en éloigner en vitesse, avant qu'il ne vienne s'écraser sur votre ennemi. Ce n'est franchement pas de tout repos. Votre progression dans la mine vous fera traverser quatre couches successives. Comme la progression en profondeur est plus difficile, les ennemis que vous abattrez dans les couches inférieures du jeu vous rapporteront davantage de points que ceux détruits près de la surface. Pour en revenir aux légumes tant recherchés, puisque c'est le but du jeu, une fois par manche, l'un d'entre eux apparaît quelques instants à l'endroit même où vous avez commencé à creuser. Précipitez-vous sans perdre une seconde, car cette possibilité de remporter une sorte de bonus est vraiment très fugitive.

A chaque manche, vos ennemis sont plus retors et plus dangereux. Mais les bonus que vous remportez avec les légumes sont eux aussi plus importants. Arrivé à la bagatelle de 20 000 points, vous vous verrez attribuer une vie supplémentaire, et ainsi de suite tous les 50 000 points, sans toutefois avoir plus de huit vies en réserve.



Une manche du jeu ne s'achève que si vous avez détruit tous vos adversaires, ou que l'un d'entre eux, le dernier généralement, réussit à vous échapper, ce qui est beaucoup plus gênant. Faites, en tout cas, durer la bataille jusqu'à ce que le fruit bonus apparaisse, et que vous ayez le temps d'en profiter. Lorsque vous avez plusieurs ennemis à vos trousses, essayez de les regrouper derrière vous, et creusez très vite sous un rocher pour le faire tomber sur le plus grand nombre de vos poursuivants. Non seulement vous gagnerez ainsi davantage de points, mais encore vous économiserez votre tension nerveuse.

(Atari pour Atari 2600).

Joust un petit peu

Vous voici avec **Joust,** aux prises avec un combat pour le moins original. Enfourchez votre destrier, et vous avez intérêt à bien vous tenir puisque c'est... une autruche ! Vous allez devoir vous débarrasser de vos ennemis, dans un labyrinthe sommaire, certes, mais qui vous causera suffisamment de tracas. Bien sûr votre autruche court très vite, mais elle s'est découvert un nouveau plaisir, celui de voler. Vous allez donc utiliser votre bouton rouge pour la faire battre des ailes. Voici un moyen original pour échapper à vos adversaires. Ceux-ci seront en effet étonnés de vous voir arriver par derrière, et en volant. Les oiseaux seront surpris, mais ne leur laissez pas le temps de reprendre leurs esprits, et foncez sur eux jusqu'à ce que vous les abattiez. Vous allez, au fur et à mesure des parties, affiner votre technique de vol, et vous verrez que c'est très amusant.

Prenez tout de même le temps de vous poser un peu sur le plancher des vaches pour vous remettre de vos émotions, car même si vous vous débrouillez très bien, à l'origine, une autruche, ce n'est pas fait pour voler !

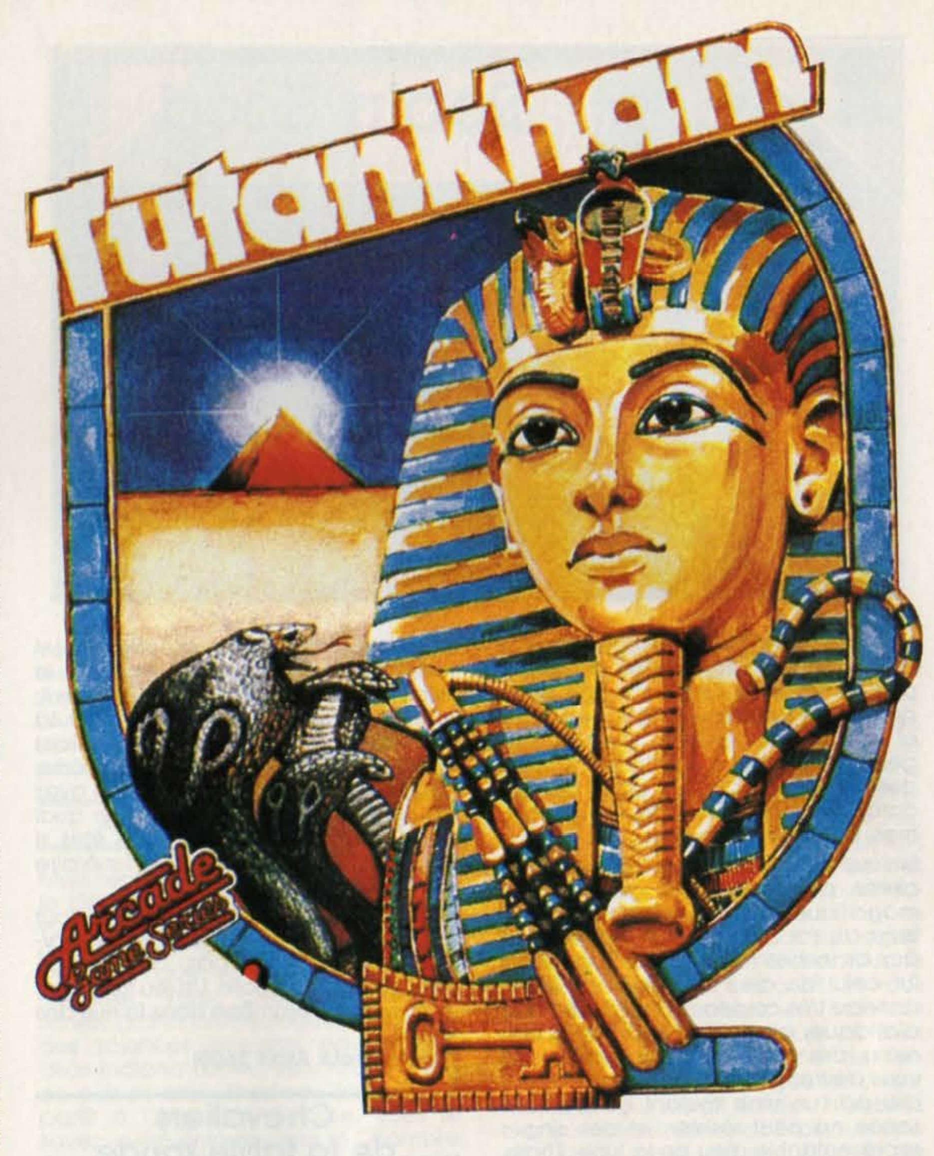
(Atari pour Atari 2600).

Pharaon aphone

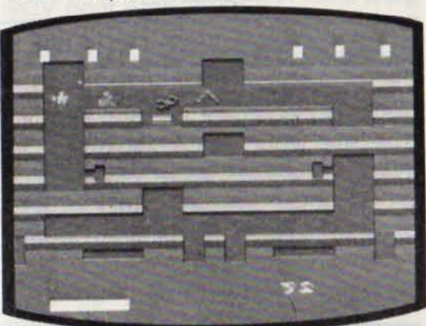
Tuttenkham ou l'aventure égyptienne. Qui ne rêve pas de se promener un jour dans la vallée des Rois et de s'imprégner du mystère de la construction de ces fabuleuses et mystérieuses pyramides ? Mais vous n'êtes pas vraiment un archéologue comme les autres, et on ne peut pas dire que vos intentions soient réellement les meilleures. Vous ne concevez pas, en effet, que tant de trésors restent enfouis sous ces montagnes de pierres, même si ce sont des pyramides réputées inviolables. Qu'importe, vous allez affronter celle du très célèbre pharaon Tuttenkham. Mais c'est sans compter avec l'ingéniosité des architectes d'alors.

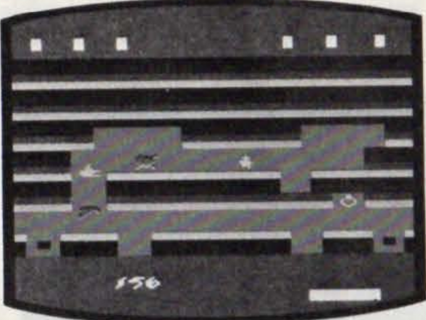
Vous avez pour vous défendre contre les créatures supra naturelles qui hantent la pyramide, un pistolet au laser, et votre rapidité. Vous entrez donc dans le magnifique tombeau. Vous

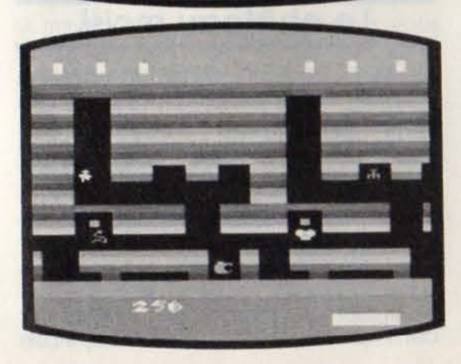
voici dans la première des quatre pièces funéraires. Vous devez tout d'abord trouver la clé de la chambre. Allez la chercher dès que vous l'avez repérée. Puis continuez votre progression dans le labyrinthe. Méfiez-vous cependant des créatures qui nichent un peu partout au long des corridors sombres. Vous pouvez être agressé à tout instant, mais elles ne sont pas très discrètes. Vous entendrez un bruit de frottement au moment où elles s'apprêtent à vous attaquer. Tenez-vous prêt à tirer avec votre pistolet. Mais attention, vous ne pouvez tirer qu'à l'horizontale.
Votre pistolet, à cause de cette restriction de direction de tir, peut ne pas suffire à vous défendre, auquel cas vous pouvez très bien utiliser votre éclair laser. Pour cela vous devrez laisser enfoncé votre levier de commande en le maintenant en mouvement, vers le haut. Votre rayon laser fera alors disparaître toutes les vilaines bestioles et autres créatures qui vous importunaient. Mais ne prenez pas le temps de souffler, disparaissez vite et allez vous mettre à l'abri. Attention de ne pas gaspiller vos éclairs laser car vous n'en aurez que trois en tout et pour tout dans la partie. Il faudra donc vous en servir avec précaution, et en dernier recours seulement.
Il ne vous reste maintenant qu'à ramasser les trésors qui parsèment les galeries. Il y en a partout, dans les recoins, dans les alcôves... Mais faites attention de ne pas prendre de risques inutiles pour prendre l'un de ces trésors. Des passages secrets vous aideront dans votre progression. Ils vous serviront en effet à échapper à un danger, ou bien encore à progresser dans l'une des chambres ou dans le labyrinthe. N'oubliez pas, avec toutes ces choses qui vous feront tourner la tête, que l'indicateur de temps est le reflet des munitions qui vous restent dans votre pistolet. Vous devrez donc faire vite pour parcourir le labyrinthe, et vous verrez qu'à chaque fois que vous pénétrerez dans une nouvelle chambre, vous obtiendrez des munitions complémentaires.

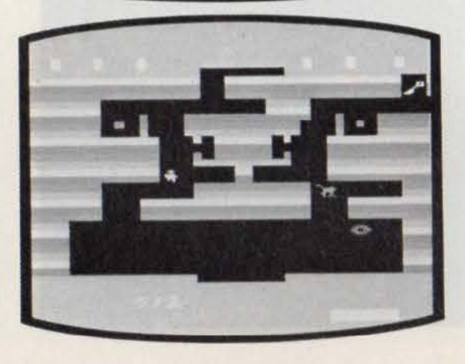


Mais peut-être voulez-vous connaître par le détail le menu des aventures qui vous attendent. Dans la première chambre vous aurez à vous défendre contre des cobras royaux qui sont l'esprit même de la célèbre divinité Wadjet, et aussi contre les serpents du désert qui eux représentent la déesse Selket, ou bien ces chauves-souris géantes qui errent dans la pièce funéraire depuis la nuit des temps. Mais vos efforts seront récompensés par les trésors que renferme cette pièce. Vous y trouverez en effet un anneau royal datant de la dix-huitième dynastie, un rubis merveilleux, un calice en or, la couronne d'argent de Ramsès II, et même une couronne en or qui aurait, dit-on, appartenu à la reine Teye.





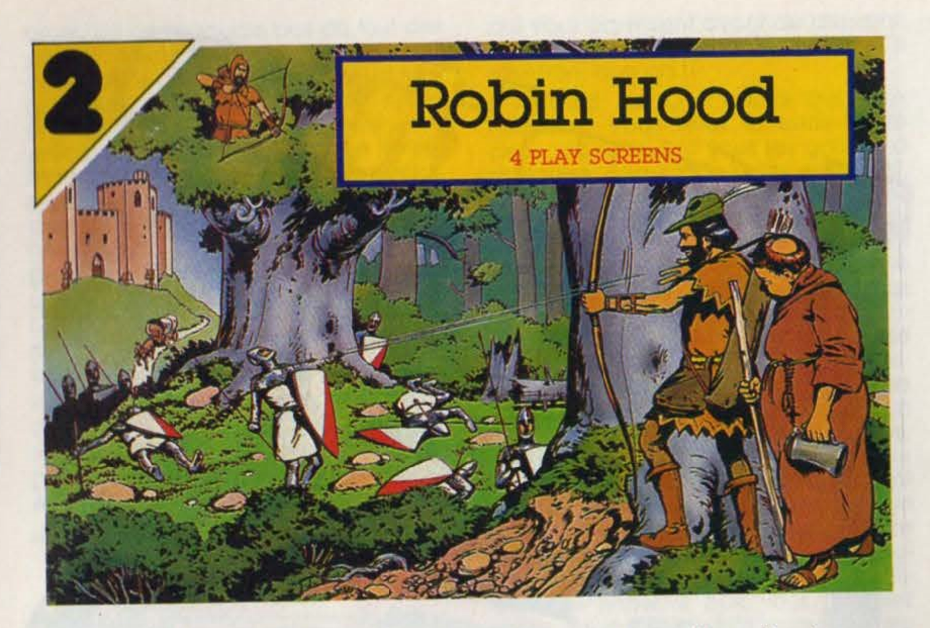




Macabre en diable

Vous arrivez ensuite à la seconde chambre funéraire. Armé de tout votre courage vous devrez affronter cette fois des chacals, représentant l'esprit d'Anubis, dieu de la mort, des tortues et autres animaux vicieux qui sont rentrés dans le tombeau lors de sa construction, et qui s'y cachent pour surprendre les intrus, ou encore les condors bleus qui protègent Horus, le tout puissant dieu des cieux. Pour votre récompense, vous trouverez dans cette deuxième chambre un anneau aux pouvoirs magiques, une couronne d'or, une émeraude fabuleuse, un merveilleux gobelet finement ciselé, et le buste d'Amon-Râ, le dieu soleil.

Dans la troisième et avant-dernière pièce, vous devrez combattre les serpents du désert qui sont les représen-



tants de la terrible Mertseger, protectrice farouche des tombes du désert, puis les têtes de lion, à l'image de la déesse de la guerre à tête de lionne, et encore de terribles insectes qui, généralement, ne s'attaquent qu'à des vêtements oubliés dans un placard, des mites mangeuses d'hommes, énormes et voraces.

Si vous vous en êtes sorti, vous apprécierez de l'herbe de guérison, un magnifique diamant qui aurait appartenu au roi Salomon, un candélabre aux branches multiples, un trident qui fut celui du dieu du Nil, Hapi, et un anneau très ancien. Vous êtes encore d'attaque, alors allez explorer la dernière des chambres mortuaires, ou vous devrez éviter de vous faire atteindre par un virus mutant auquel personne ne peut résister, et des singes représentant le dieu de la lune, Thoth. Ce n'est pas tout car une arme suprême, invention des génies égyptiens de l'époque, vous guette à chaque instant pour vous abattre. Soyez sur vos gardes si vous voulez profiter pleinement des trésors qui se trouvent à votre portée.

Voici une amulette qui vous protégera des mauvais esprits, un éventail qui soulagea la reine Néfertiti des grandes chaleurs, un collier d'esclave, un magnifique morceau de cristal, le bijou préféré de l'épouse de Ramsès II, la reine Néfertari ; plus terrifiante la dague qui servait lors des sacrifices rituels. Derrière cette dernière porte, vous trouverez ce pour quoi vous avez couru tous ces dangers, ce pour quoi vous avez eu si peur, et vous êtes si bien battu, c'est le masque funéraire de Tuttenkham.

Que l'émotion ne vous empêche tout de même pas de réessayer le parcours et, pourquoi pas, de faire un meilleur score encore. Un jeu très amusant qui vous emmène dans la nuit des temps.
(Parker pour Atari 2600).

Chevaliers de la table ronde

Voici sur huit écrans, pas un de moins, la formidable aventure de **Sir Lancelot,** le très fameux et très romantique chevalier de la non moins célèbre Table Ronde. La mission qui vous a été assignée est très claire : une jeune fille est retenue prisonnière par un terrible dragon. Celui-ci la menace de ses griffes acérées, et de ses lancers de flammes puissants. Sir Lancelot enfourche sa fidèle monture et part affronter tous les dangers pour aller délivrer la belle. Il rencontrera sur son chemin des monstres en tout genre, et les contrées qu'il traversera se trouveront être infestées de créatures diaboliques.

D'un tableau à l'autre, et d'un écran à l'autre, les difficultés que rencontrera Sir Lancelot rendront plus périlleuse sa quête. Arrivera-t-il à temps ? Battez-vous avec vaillance, et que dieu vous protège !
(RCV pour Atari 2600).



Le Robin du petit bois

Un autre héros, fort apprécié de tous, va nous éblouir par ses aventures. **Robin Hood,** ou Robin des Bois, va devoir combattre le très vilain shérif de Nottingham qui retient la belle Marianne en otage. Pour y arriver, Robin des Bois devra affronter les terribles dangers de la forêt, sans compter les adjoints du shérif qui sont pleins d'ingénieuses et dangereuses idées pour faire échouer le valeureux Robin des Bois. Vous arrivez enfin au pont-levis, mais celui-ci est comme fou, et ne se laisse franchir que si bon lui semble, et si vous êtes plus rapide que lui.

Vous êtes finalement arrivé à pénétrer dans le château. Et par conséquent vous n'avez pas fini d'en voir ! Chaque porte cache un piège, une attaque surprise, et toujours féroce et contre laquelle Robin des Bois devra se défendre avec tout son courage, sa ruse et son habileté. Que c'est beau l'amour !
(RCV pour Atari 2600).

Dans **Slither,** c'est un désert torride que vous affrontez. Mais le soleil n'est pas votre seul ennemi. Des monstres préhistoriques et des hommes venus du fond des temps vous agressent, vous épient, et sont un danger permanent. Heureusement vous êtes habile, et rapide, et bien entendu vous êtes armé. Alors esquissez, faufilez-vous, et apprenez à vous adapter à ce désert, à ses dangers, à ses ressources.

Le désert des tartines

Une aventure préhistorique, en plein 20e siècle, que vous ne serez pas prêt d'oublier. Pour mieux survivre à ce monde cauchemardesque, il est recommandé de jouer avec les modules de commande Super Roller. Votre survie dans ce désert aride en dépend peut-être !
(CBS pour Colecovision).

Le château moisi

Après un désert torride, un château humide. Vous voici en effet avec **Ghost Manor,** dans le manoir des fantômes. Vous en avez déjà la chair de poule ? Mais aussi quelle idée d'aller se perdre et se laisser piéger dans un endroit aussi sinistre. C'est ce que notre héros se demande alors que grincent les portes, et que dans les corridors sans fin souffle un vent glacial. C'est pourquoi vous intervenez, il faut sauver cet imprudent. Le but de l'expédition

est d'atteindre le cercueil magique (vous n'en avez pas froid dans le dos ?) et pour cela traverser les cinq écrans de jeux qui se présentent. Vous devrez affronter les sorcières hideuses, les lutins maléfiques, et autres démons et fantômes qui mènent autour de vous une danse endiablée, qui n'a pour but que d'entraver vos recherches et votre progression.

Vous avez enfin retrouvé l'écervelé que vous recherchiez, mais cela ne suffit pas. Vous n'avez certainement pas l'intention de faire de vieux os dans ce château hanté ? Alors armez-vous de courage pour en retrouver le plus vite possible la sortie.

Notons tout de même ce que les cinq différents tableaux de cette ronde infernale vous réserve. Tout d'abord vous coursez un fantôme-archer dans un cimetière lugubre. Il faut vous emparer de toutes ses flèches, mais pour cela courir plus vite que lui, et anticiper sur ses mouvements. Votre carquois est plein, alors partez à l'assaut du terrifiant château. Les vampires et autres gardes féroces veillent. Dracula est plutôt bien gardé. Utilisez les flèches que vous avez dérobées à votre précédent adversaire. Mais ne les gaspillez pas car vous ne disposez que d'un nombre limité de projectiles. Visez bien tout en évitant les coups de massue que tente de vous asséner le colossal Frankenstein. Vous ne pouvez cependant le vaincre qu'après avoir abattu tous les autres assaillants. Envoyez-le en enfer et lancez-vous alors à l'assaut de l'escalier diabolique qui vous mènera à l'étape suivante. Mais méfiez-vous des murs qui s'ouvrent sous la moindre pression, et des marches visqueuses qui risquent de vous entraîner dans une chute mortelle. Vous arrivez non sans peine à la grande salle où vous retrouvez celui que vous venez sauver. Mais il faudra davantage qu'un simple crucifix pour combattre Dracula. Celui-ci est seulement momentanément écarté de votre chemin. Alors dépêchez-vous de sortir de cet enfer pendant qu'il en est encore temps.
(RCV pour Atari 2600).

Montagnes rosses

Vous avez la folie des hauteurs ? Ce n'est franchement pas de tout repos ! Avec **Spike's peak,** vous voici parti à l'assaut des grands sommets. Et encore, il ne s'agit pas d'une simple balade en montagne, mais d'une véritable course contre la montre, une sorte de défi dont seul Spike est capable.

A travers cinq tableaux différents, vous affronterez la neige, le froid, la glace, sans compter les ours affamés, les aigles aux serres puissantes et au bec acéré. Le tout garni bien entendu d'une avalanche ou deux. On est en montagne ou on n'y est pas ! Vous êtes vraiment intrépide, et ne faites pas réellement attention aux dangers qui vous guettent. Il va alors falloir redoubler d'agilité et de bons réflexes.

Un jeu très amusant à déconseiller cependant aux joueurs trop frileux !
(RCV pour Atari 2600).



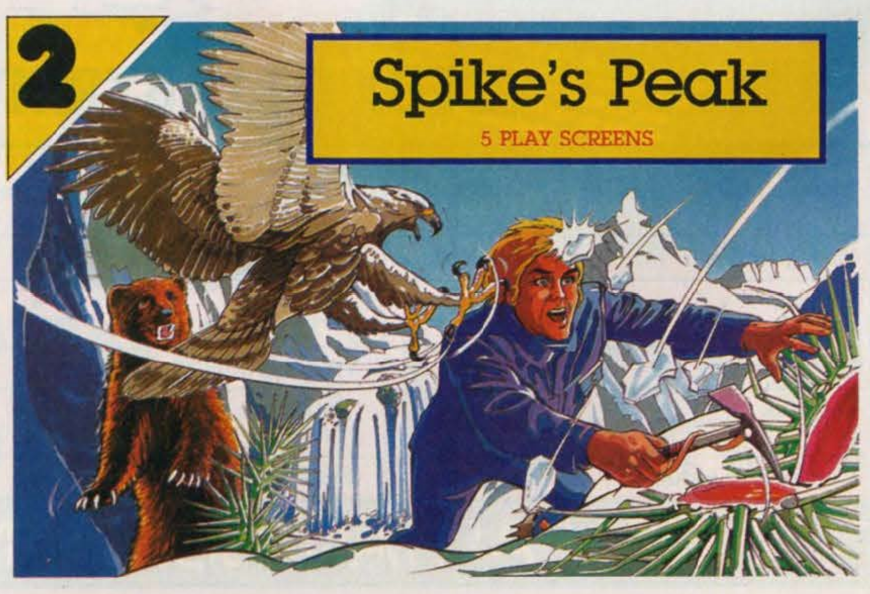
Vous avez peut-être tremblé devant les images saisissantes du film de Steven Spielberg **« Les aventuriers de l'Arche perdue ».** Nous retrouvons, avec la cassette du même nom, les protagonistes de cette folle aventure.

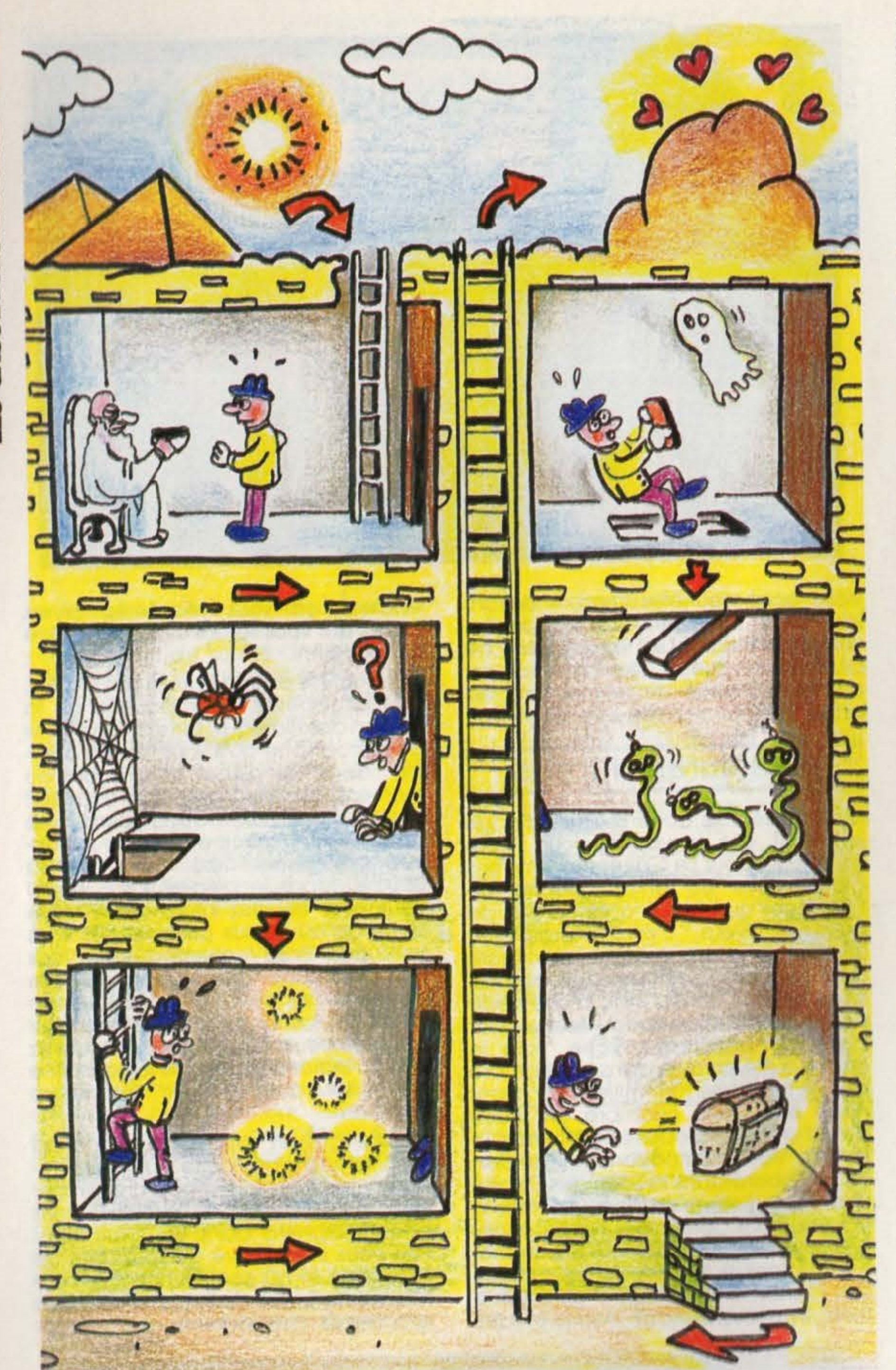
Aventures et folies

Mais reprenons donc l'histoire depuis le début, elle en vaut le coup. Vous voilà parti pour Le Caire, aux environs de laquelle est enfoui l'Arche de l'Alliance que vous allez tenter de retrouver. Vous, c'est le professeur Jones, grand archéologue spécialiste des sciences occultes égyptiennes, alias Indiana Jones, vêtu d'une veste en cuir et d'un chapeau feutre pour partir à l'aventure. L'Arche, vous le savez, a été enfouie dans la Chambre des Ames presque mille ans avant notre ère. Cette chambre est située dans l'un des plateaux qui dominent la terrible Vallée empoisonnée. Rendez-vous d'abord dans la Salle des Cartes, que vous mettrez un certain temps à trouver, pour déterminer votre dangereux itinéraire jusqu'au but recherché. Avant d'arriver à cette fameuse Salle des Cartes, il vous faudra affronter le très impressionnant temple des Anciens où vous récolterez divers objets qui vous seront utiles pour votre expédition.

Vous arrivez enfin à la salle des Cartes, et vous repérez une maquette de la Région des Plateaux, ainsi qu'une sorte de hiéroglyphe qu'il vous faudra amener dans la pièce et brandir au moment opportun pour que vous soit révélé le lieu précis de la Source des Ames. Vous y voici, et vous vous trouvez précisément au cœur de la Source. Maos le piédestal sur lequel vous vous trouviez s'effondre, l'Arche qui était au-dessus disparaît, et vous voilà parti à sa recherche. Vous vous retrouvez dans l'antichambre où vous devrez avant tout vous méfier des serpents aspics qui vous guettent, leur morsure vous serait fatale. N'oubliez pas qu'Indiana Jones doit toujours être en action pour pouvoir tirer et se défendre.

Voulez-vous un avant-goût de ce qui vous attend dans cette quête au trésor ? Vous allez tout d'abord chercher dans l'antichambre le fouet qui vous accompagnera dans vos péripéties. Puis vous voici arrivé au souk, lieu de rencontre et où sont concentrées de très nombreuses activités. Vous vous procurerez trois paniers qui contien-





dront des objets. En continuant vers la partie supérieure de ce souk, vous rencontrerez le cheikh noir qui vous procurera une flûte enchantée avec laquelle vous vous protégerez des serpents. Dans la partie inférieure du souk, le cheikh blanc vous vendra des parachutes. Vous voici maintenant dans la salle du temple, où vous pourrez connaître l'heure.

Une araignée haineuse

Vous êtes dans la salle de l'araignée, au centre de laquelle se tapit la maîtresse des lieux. Cette araignée géante tend bien fort les fils de sa toile pour vous prendre dedans. Évitez-la à tout prix, vous n'y résisteriez pas longtemps. Cette salle regorge également d'un essaim très agressif de mouches tsé-tsé, dont il faudra éviter les piqûres qui vous anéantiraient quelque temps. Dans la chambre de la Lumière éblouissante, il faudra vous protéger de cette lumière puissante que lance le gardien. Mais attention de ne pas butter contre l'un des objets qui meublent cette pièce, sinon vous vous retrouverez enfermé dans l'un des cachots.

Vous voici enfin dans la salle des trésors du temple. Les divinités qui gardent les lieux toléreront que vous emportiez des pièces d'argent du tas qui se trouve au milieu de la pièce, mais prenez garde si vous décidez d'emporter quoi que ce soit d'autre. Leur colère sera terrible, et vous aurez le plus grand mal à vous dépêtrer des pièges qu'ils vous auront tendus. Aurez-vous vraiment envie de vous emparer des trésors de cette pièce ?

Votre but étant d'atteindre l'Arche perdue, vous prenez d'assaut les hauts plateaux. Attention à la progression difficile, et aidez-vous des différents objets que vous avez accumulés pour progresser en meilleure sécurité. Au fur et à mesure de votre progression, vous risquez de rencontrer toutes sortes de personnages qu'il vaudrait mieux éviter, ainsi le Yar extra-terrestre ou le terrible pillard tout de noir vêtu, le fou furieux du marché noir et les deux cheikhs.

Mais nous sommes tous sûrs qu'Indiana Jones s'en sortira. A vous de voir !
(Atari pour Atari 2600).

JEUX DE LABYRINTHE

Titre	Fabricant	Compatible sur	Graphisme	Bruitage	Nombre de joueurs	Nombre de variantes	Intérêt	Prix T.T.C. (environ)
Happy trails	Activision	Intellevision	***	**	1	1	***	360 F
Gobeur	Hanimex	HMG 7900	***	**	1	2	**	Livré avec la console
Labyrinthe	Rollet	Videocolor	**	**	1	9	**	135 F
Berzerck	Atari Vectrex	Atari 2600 Vectrex	*** ****	** ***	1 1-2	12 1	*** ***	360 F 250 F
Course à la tortue	Hanimex	HMG 7900	**	**	1	9	**	140 F
Joust	Atari	Atari 2600	***	**	1	1	***	260 F
Dig Dug	Atari	Atari 2600	***	***	1	1	***	260 F

Apprenez l'informatique avec un prof sympa.



Le basic, c'est la langue de demain, celle que parlent les micro-ordinateurs. Ce nouveau langage, Alice va vous l'apprendre. Alice, c'est un micro-ordinateur couleur qui se branche sur votre téléviseur. Alice, c'est aussi le livre qui va vous apprendre à parler basic, vous passionner pour la création informatique.

Une main sur le livre, l'autre sur le clavier, vous dialoguerez très vite avec votre micro-ordinateur. Si vous avez déjà quelques notions de basic, vous arriverez très loin dans la connaissance de ce langage.

Alors, apprenez vite le basic et vous verrez qu'avec un prof sympa, l'informatique c'est pas du chinois.

ALICE, LE PROF DE BASIC.

MICRO-INFORMATIQUE MATRA-HACHETTE

LE SPORT EN CASSETTES



Vous avez tremblé devant toutes sortes de dangers, et affronté les pires terreurs. Alors pourquoi ne pas vous détendre un peu avec le sport ?

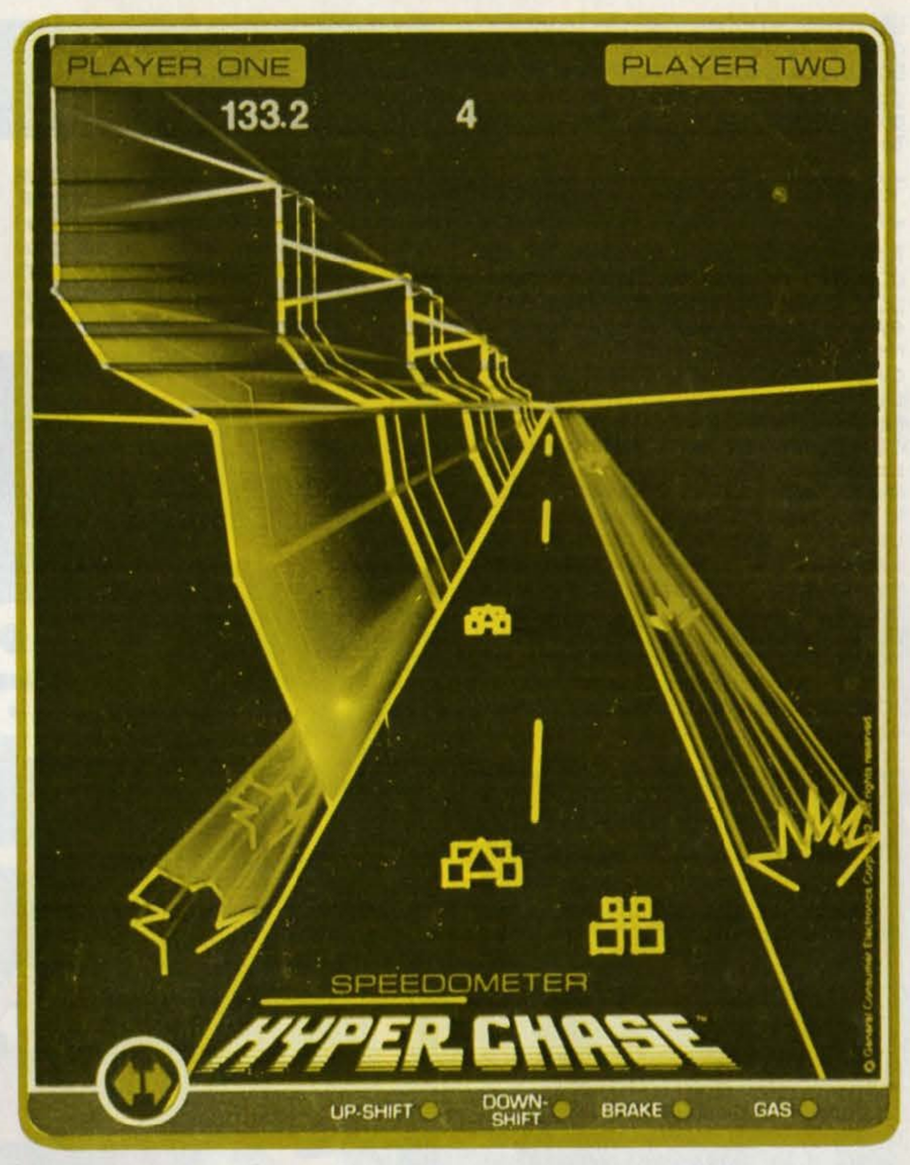
Course rapide et accélération subite

L'une des nouveautés en ce qui concerne le sport, c'est une course de vitesse en voiture avec **Hyperchase.** Le but, comme souvent dans ce type de jeu, est de courir contre la montre, et de parcourir, en un minimum de temps, la plus grande distance. Soyez le plus vigilant possible car chaque accident que vous aurez, s'il ne vous élimine pas, ralentit votre course et vous fait perdre des points. Dans le premier jeu, vous ne courez pas contre la montre, et le nombre d'accidents que vous pouvez avoir importe peu. Alors que dans le deuxième, vous n'avez que cinq véhicules pour marquer le meilleur score.

Apprenez à bien vous servir du boîtier de commande, vous serez alors parfai-

tement maître de votre véhicule. L'accélérateur (le bouton 4) va vous donner toute la vitesse désirée. Selon la configuration de la piste vous pourrez effectuer des changements de vitesse (boutons 1 et 2). En cas de besoin, vous disposez d'un très bon frein pour éviter toute catastrophe (bouton 3). Les accidents, comme dans la vie, sont causés par la perte de contrôle de votre véhicule. Alors pas de mouvements brusques, sinon vous heurteriez un autre véhicule ou bien un rail de sécurité.

Sur un thème classique, cette course de voiture est remarquable par son graphisme et la maniabilité de ses commandes.
(Vectrex pour Vectrex).



Jeux Olympiques et parcmètres

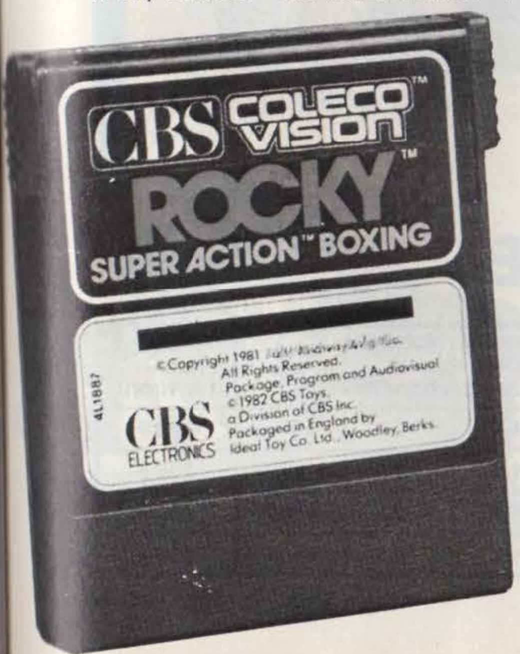
Les Jeux Olympiques approchent, et tous les sports y seront représentés. Voulez-vous vous essayer à quelques-unes des disciplines de gymnastique ? C'est ce que vous propose la cassette **Décathlon.**

Échauffez-vous correctement car il n'est pas question de subir le moindre claquage. Tout commence par un 100 mètres plat, puis viennent le lancer de poids, le saut en hauteur, de nouveau la piste avec le 400 mètres, et pour varier, le 110 mètres-haies, puis le saut à la perche, le lancer du disque, et la course de fond avec le 1 500 mètres. Vous allez vous mesurer à d'autres athlètes. Chacun d'entre vous dispose de trois essais pour essayer d'établir son meilleur score.

Vous vous laissez tellement prendre par l'excellent graphisme de ce jeu que vous en aurez aussi des crampes. Voilà de quoi satisfaire tous les sportifs et amateurs de grandes épreuves de ce genre. La compétition sera rude.
(Activision pour Atari 2600).

L'œil du fric, un Rocky en or

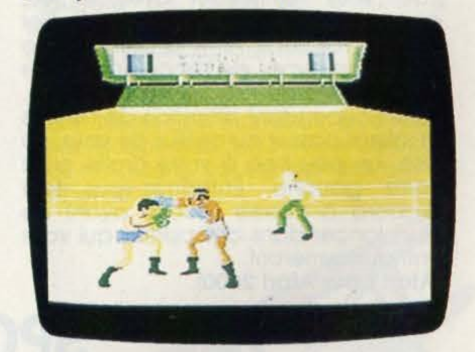
Rocky, tout le monde connaît. Qui n'a pas suivi les foudroyantes victoires de Rocky Balboa, « the italien stallion » ?

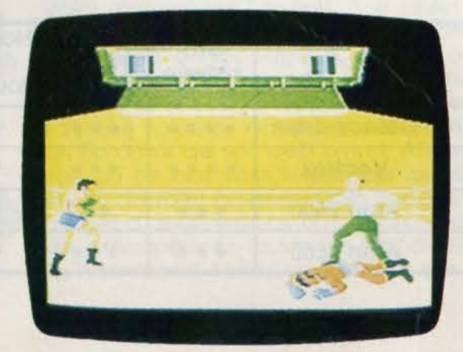


Vous voici donc au Championnat du monde de boxe. Quel que soit l'adversaire que vous vous choisissez, l'ordinateur ou l'un de vos amis, vous aurez fort à faire pour conserver votre titre et votre prestige.

Soyez souple, rapide, sachez esquiver les coups, et distribuer sans ménagement les upercuts, les crochets et autres directs. Protégez-vous pour ne pas laisser l'adversaire marquer des points. Un graphisme saisissant pour les passionnés de ce sport.
(CBS pour Colecovision).





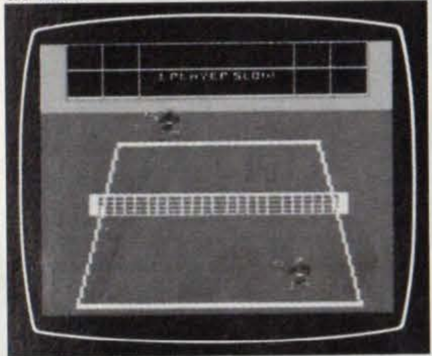




Le tennis français est à l'honneur depuis Roland-Garros de l'an passé. Est-ce que vous avez en vous de la graine de champion ? C'est ce que propose de tester la cassette **Real Tennis.**

Tennis tenace

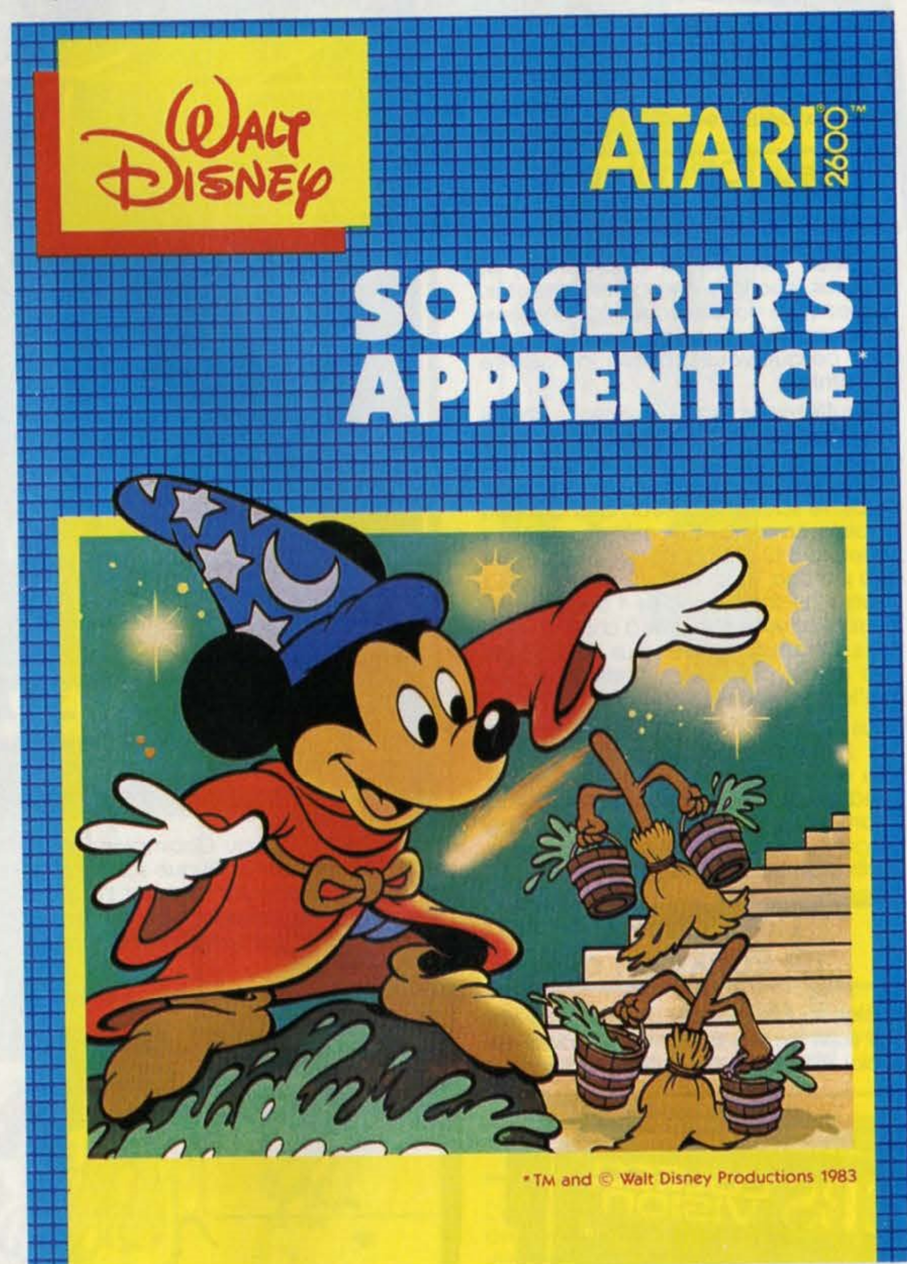
Trois sets pour faire la différence, il faut que vous en gagniez au moins deux pour remporter la victoire. Chaque set est composé de jeux, dont il vous faut remporter le plus grand nombre. Pour diriger votre joueur, déplacez le levier de commande dans la direction souhaitée. Lorsque vous êtes en position, c'est à vous de servir. Appuyez alors sur le bouton rouge. Lorsque la balle revient vers vous, il y a trois façons de la renvoyer. Soit vous vous contentez de vous déplacer de droite à gauche sur le court, et votre balle n'aura pas trop de puissance, soit vous remontez au filet, et dans votre mouvement, la balle que vous aurez renvoyée aura beaucoup plus de puissance, et c'est un lob que vous exécuterez lorsque vous frapperez la balle tout en vous éloignant le plus rapidement possible du filet.



Si vous voulez coincer votre adversaire, et le surprendre, rattrapez la balle avec le bout de la raquette, pour l'envoyer dans les angles. Ne vous inquiétez pas de positionner votre joueur pour lui faire exécuter des revers, l'ordinateur de jeu s'en charge automatiquement.

Pour vous familiariser avec le jeu, approchez-vous au plus près du filet après avoir servi. Ainsi la balle n'aura pas eu le temps de rebondir, et vous aurez moins de risques de la perdre. Faites cependant attention de ne pas la laisser passer au-dessus de vous, ou pire, un peu trop à votre droite ou à votre gauche. Entraînez-vous tout d'abord à vitesse réduite avant de vous lancer dans des parties qui vous enthousiasmeront.
(Atari pour Atari 2600).

Un grand merci de la part des plus petits à Atari qui a créé une gamme de produits adaptés à leur jeune âge. Voici en effet, en cassettes, les plus grands personnages de leurs bandes dessinées favorites. Il faut noter que ces jeux se pratiquent avec un boîtier de commande spécialement destiné aux enfants, le **Kid's Controller.** Nous l'avons présenté dans le chapitre précédent.
Commençons, par exemple, cette partie de plaisir avec le très célèbre Mickey dans l'une de ses aventures les



SPORTS EN CASSETTES

Titre	Fabricant	Compatible sur	Graphisme	Bruitage	Nombre de joueurs	Nombre de variantes	Intérêt	Prix T.T.C. (environ)
Rocky	CBS	Colecovision	****	***	1-2	2	***	360 F
Hyperchase	Vectrex	Vectrex	****	***	1-2	2	****	250 F
Tennis	Atari	Atari 2600	***	**	1-2	2	***	260 F
Decathlon	Activision	Atari 2600	***	***	1-2	2	***	360 F

plus folles, celle relatée dans le dessin animé « Fantasia ». Voici **Sorcerer's apprentice** (vous aurez tous reconnu l'apprenti sorcier).

Mickey chic, sorcier de choc

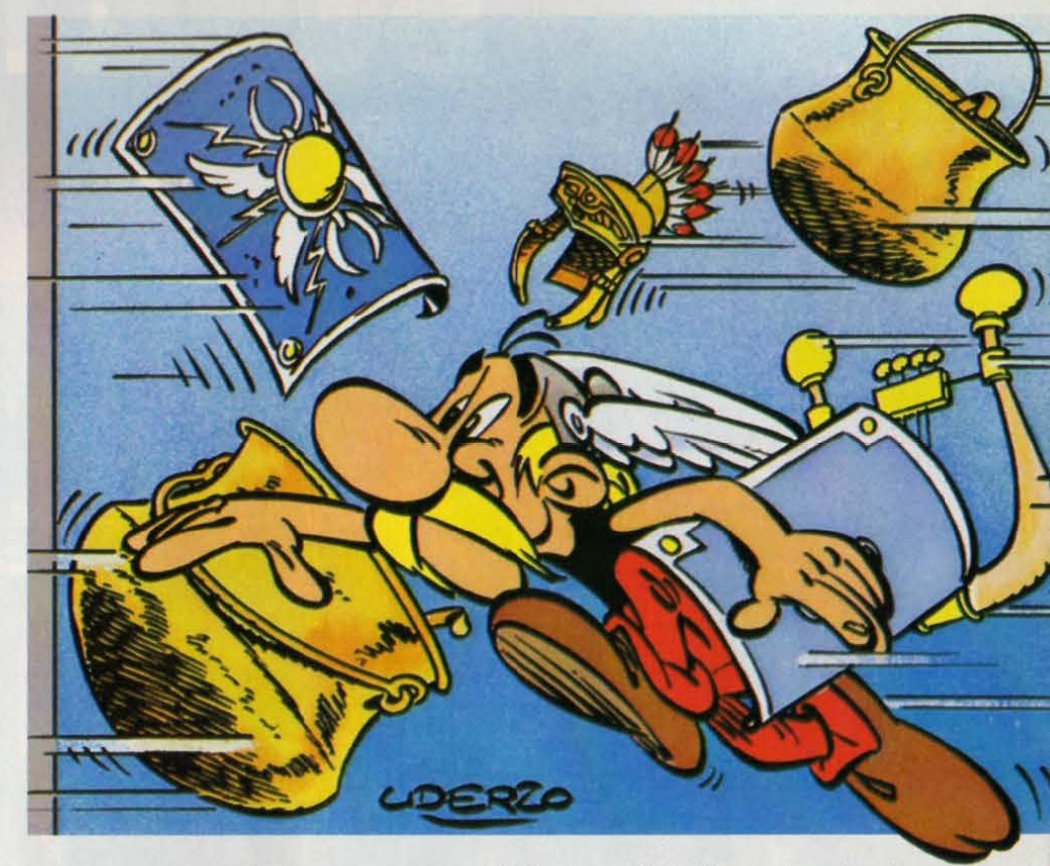
Mickey va avoir bien des problèmes, car il est un peu paresseux, et rechigne à balayer et nettoyer l'antre de son maître le grand magicien. Ce dernier s'est absenté, laissant Mickey à son ouvrage. Mais il a oublié son chapeau de sorcier. Et Mickey distrait par son excitation, l'essaie. Il ne lui va pas si mal après tout ! Et s'il tentait de faire faire sa besogne par son balai ? Mickey prononce les paroles magiques, et le balai va chercher de l'eau. Mais le balai se multiplie, et c'est à une cadence folle que les seaux d'eaux affluent de toutes parts, portés par une véritable armée de balais. La sorcellerie a totalement échappé au pauvre Mickey, et, dehors, les éléments se déchaînent, et chaque bout d'éclair qui touche un balai, fait que celui-ci se multiplie. Très vite c'est la panique, et l'inondation menace.

A vous d'aider notre téméraire et imprudent ami. Il faut attraper les étoiles et les éclairs avant que ceux-ci n'atteignent les balais. Tirez dessus, ou attrapez-les avec votre chapeau. Mais cela ne suffit pas. Il faut arrêter les balais, et pour cela rentrer dedans de plein fouet. Franchissez le tunnel le plus vite possible si vous voulez accéder à la caverne, et faites bien attention de ne pas tomber dans les escaliers. Alors, arriverez-vous à éviter l'inondation, et la colère du grand sorcier ?

Astérix prend des risques

Et notre fameux guerrier gaulois, n'est-ce pas sympathique de le retrouver ici ? La cassette **Astérix** va aiguiser les réflexes des plus jeunes. Tous les ingrédients y sont. Voici notre héros parti à la recherche d'objets en tous genres qui traînent sur un champ de bataille (inutile de vous dire qui l'a remportée...).

Astérix cherche des chaudrons de potion magique, des casques, des boucliers, des lampes, tandis qu'Obélix fouine après des pommes, poissons, cuisses de sanglier ou chopes de cervoise. Il faut dire qu'il est plutôt gourmand. Mais il faut absolument que l'un et l'autre évitent de toucher l'une des lyres du barde Assurancetourix, ce chanteur qui casse les oreilles de tout le village. Vous disposez de trois vies au début du jeu. Ramassez le plus d'objets possibles, et marquez des points. Vous pouvez même avoir des vies supplémentaires si votre score est vraiment très bon.





Snoopy le malin

Voici maintenant **Snoopy,** aux prises avec le Baron rouge. En effet, ce détestable personnage a dérobé à notre héros et à sa bande, toutes leurs provisions. Et voici Snoopy à bord de sa niche volante, lancé à la poursuite du Baron et de son petit avion. Attention de ne pas vous télescoper avec lui, ou de voler au-dessus des nuages. Tâchez d'abattre un avion du Baron, et vous récupérerez toutes les friandises qu'il contenait. Mais il vous faudra persévérer pour l'abattre, pas moins de huit coups pour descendre l'avion de ce voleur de friandises ! Faites cependant attention à ce que vous allez récupérer de l'avion, car le Baron a plus d'un tour dans son sac, et il peut larguer, avec les friandises, des têtes de mort. Si par malheur vous en attrapez une, vous perdez automatiquement toutes les friandises que vous aviez récupérées. Mais si vous attrapez tous les avions, vous aurez des points en bonus.



SUCCES A L

SEGA® TRIOMPHE



AS VEGAS
CHEZ VOUS





CONGO BONGO™ : *Un jeu d'aventure à mourir de rire ! Déjà un très grand hit aux États-Unis.*





BUCK ROGERS™ : *Un jeu de stratégie et de combat qui évoque le personnage bien connu des bandes dessinées américaines.*





STAR TREK™ : *Un jeu de stratégie spatiale avec une boussole de tir à placer sur le joystick pour mieux contrôler le combat.*

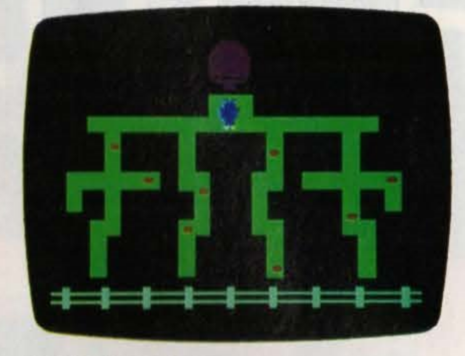
Compatibles avec les standards : Atari© 2600 VCS™, 400™, 800™, 1200 XL™, et pour Congo Bongo : Mattel Intellivision©. Bientôt dans tous les magasins de jeux vidéo et dans les vidéo clubs.

RSCG BEST SELLER

JEUX VIDEO







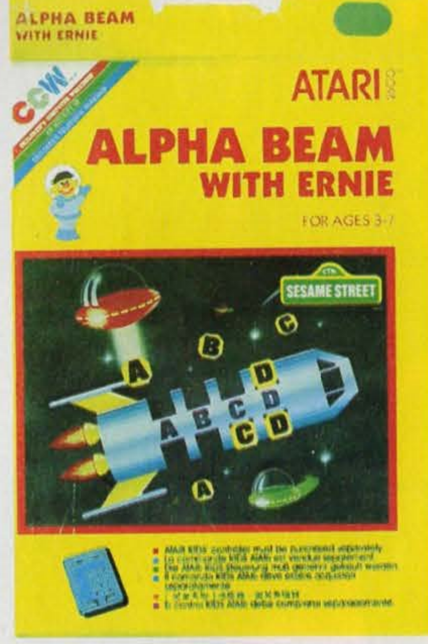
Pour les plus petits

Les trois programmes dont nous allons parler maintenant sont destinés aux enfants de 3 à 7 ans. Ils permettent en effet aux plus jeunes d'apprendre à coordonner leurs mouvements et d'apprendre à reconnaître des signes et des symboles.

Dans **Cookie monster munch,** il s'agit de ramasser le plus de petits gâteaux possible, et de les ranger dans une boîte à biscuits. Macaron sera alors content et il pourra se régaler à la fin de la partie. L'enfant va guider Macaron dans le labyrinthe en faisant bien attention de ne pas l'en faire sortir. Lorsque Macaron arrive sur un biscuit, l'enfant doit s'en saisir en appuyant sur la touche où figure le dessin du biscuit, puis faire revenir Macaron jusqu'à la boîte. Un parcours dont la difficulté augmente au fur et à mesure que l'enfant progresse.

Avec **Alpha Beam,** une passionnante aventure de l'espace va aider l'enfant à apprendre l'alphabet. Votre vaisseau spatial est tombé en panne dans l'espace. Vous avez à bord des réservoirs avec des lettres inscrites dessus. Dans l'espace flottent des barils de carburant portant eux aussi des lettres. Il faut que l'enfant fasse l'association entre les lettres semblables pour que la fusée reparte.



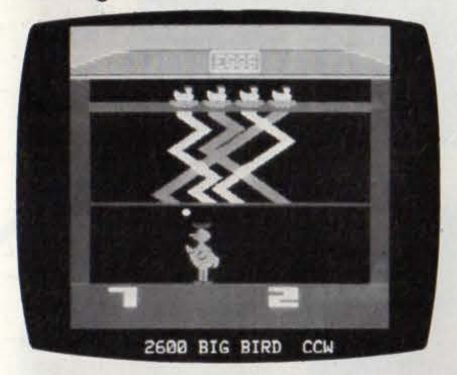






Quant à **Big Bird's egg catch**, l'enfant va aider Big Bird à attraper le plus grand nombre d'œufs possible, pour gagner le concours organisé par le village. Il faut faire vite car sinon les œufs s'écrasent. Dans le haut de l'écran, une rangée de poules dans leur poulailler. Dès que l'une d'entre elles se lève sur ses pattes, c'est qu'elle va pondre un œuf. Il faut alors que Big Bird se déplace vite, et vienne rattraper l'œuf avec le panier qu'il a sur sa tête. Pas si facile !

En somme, des jeux très divertissants pour les plus petits, et qui devraient satisfaire également les parents. Une très bonne initiative d'Atari qui nous promet d'autres programmes du même genre.





ADRESSES UTILES

ROLLET :
73-75, rue Henri-Barbusse
92110 CLICHY
Tél. 737.26.24

ATARI :
9-11, rue Georges-Enesco
94008 CRÉTEIL CEDEX
Tél. 339.31.61

PARKER :
MIRO MECCANO
118-130, avenue Jean-Jaurès
75019 PARIS
Tél. 238.66.65

JB INDUSTRIES S.A.
20 bis, chemin des Grands-Plans
06800 CAGNES-SUR-MER

RCV :
RÉGIE CASSETTES VIDEO
253, rue Gallieni
92100 BOULOGNE
Tél. 605.76.80

CBS :
IDÉAL LOISIRS
B.P. 50016
Z.I. Paris Nord II
95945 ROISSY-CHARLES-DE-GAULLE
Tél. 865.44.88

SPECIAL JUNIORS

Titre	Fabricant	Compatible sur	Graphisme	Bruitage	Nombre de joueurs	Nombre de variantes	Intérêt	Prix T.T.C. (environ)
Apprenti sorcier	Atari	Atari 2600	***	***	1	4	****	289 F
Cookie monster munch	Atari	Atari 2600	***	**	1	10	****	289 F
Alpha beam	Atari	Atari 2600	***	**	1-2 (avec une deuxième commande)	1	***	289 F
Big Bird's egg catch	Atari	Atari 2600	***	**	1	10	***	289 F
Asterix	Atari	Atari 2600	***	**	1-2	1	***	329 F
Snoopy and the Red Baron	Atari	Atari 2600	***	**	1	4	***	269 F

LES MICRO-ORDINATEURS

La folie des micro-ordinateurs s'empare de la France comme elle s'est emparée des États-Unis et de l'Angleterre. Toujours de nouveaux produits, toujours de nouvelles performances. Pour guider votre choix nous avons testé **tous les nouveaux appareils** et nous avons **récapitulé sur un tableau tous les micro-ordinateurs qui comptent.**



Pour jouer, pour apprendre, pour effectuer du traitement de texte, pour classer ou pour gérer, le micro-ordinateur est devenu le compagnon indispensable des étudiants, professions libérales, enseignants, commerçants, ou secrétaires.
Tout le monde s'y met. Et tout le monde s'aperçoit très vite que la micro-informatique c'est simple et ça peut faire gagner beaucoup de temps. Et vous ? Qu'en pensez-vous ?

LE GÉANT PERSISTE ET SIGNE



Après le concept de l'ordinateur personnel à l'américaine instauré en standard IBM par IBM, c'est un élargissement de la gamme par le bas, via le Junior qui doit selon « Big Blue » secouer le marché mondial des ordinateurs familiaux (ou domestiques, selon les susceptibilités).

Junior se veut être un petit à dents longues. Autrement dit on achète une version frustre, histoire de s'inoculer le virus en douceur et on peut monter en puissance pour atteindre presque un PC à la compatibilité près.

Le système de base est constitué d'une unité centrale à microprocesseur 8088 (16/8 bits) et d'une mémoire vive de 64 K octets extensible à 128 K. 64 K de mémoire morte contiennent principalement l'interprêteur Basic. Deux connecteurs pour les Rom-packs, les cartouches de programmes, ce qui permet de charger ou de changer d'applications instantanément. Une unité optionnelle de disquettes 5,25 pouces de 360 K octets ligne mince se loge dans le boîtier principal. Le clavier innove en fonctionnant de deux manières : la première, traditionnelle, en étant relié à l'unité centrale par un cordon, l'autre en utilisant le rayonnement infra-rouge comme les télécommandes des téléviseurs.

Des options nombreuses peuvent compléter cette configuration : un moniteur couleur, deux imprimantes, deux manches à balais, etc.

Un clavier sans fil

Le choix d'un clavier sans fil ne fait pas l'unanimité. Il est difficile de toute façon de taper du texte à 6 mètres de l'écran et l'on est obligé de se trouver exactement dans l'axe du bloc principal. Enfin 4 piles donnant une autonomie d'un mois sont nécessaires.

L'adoption de touches gommes n'est pas non plus évidente pour la précision de la frappe. Par contre les touches programmables (62) et les caches dédiés (overlays) que l'on peut assujettir sur le clavier pour ce tableur (Mutiplan).

Enfin signalons des limites à la compatibilité avec son grand frère le PC. Le Junior utilise une nouvelle version du système d'exploitation (PC DOS 2.1). Tous les programmes requiérant plus de 128 K octets de mémoire et deux unités de disquettes seront hors d'atteinte.

Prix de la version de base sans disquette : 669 $. Version avec une unité de disquettes, 128 K octects de mémoire vive (RAM) et l'extension graphique + affichages 80 colonnes : 1 269 $.

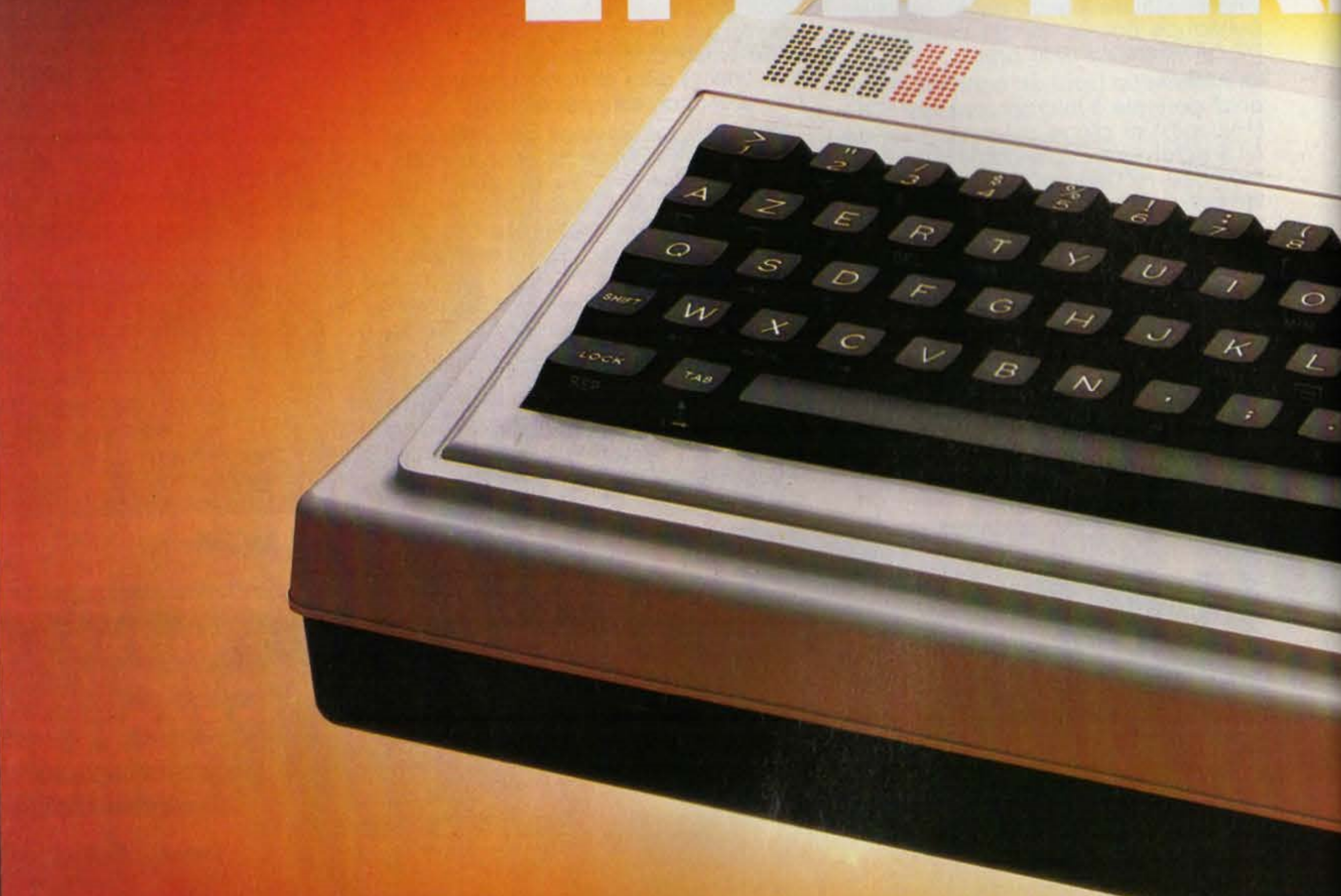
POUR :
- C'est un produit IBM
- Les logiciels parus et à venir

CONTRE :
- Le système d'options
- Le clavier

IBM - Tour Maine-Montparnasse, R.C., 75015 PARIS.

SPID PRESENTE







IMPRIMANTES
MCP 40 : Mini table traçante 4 couleurs 2.190 F*
GP 50 : Idéale pour listing ou hard-copy graphique 40 CP/S 1.300 F*

PACKAGE ROBOTIQUE
Hector HRX, robot, interface, câble logiciel et manuel "prêt à l'emploi" 19.950 F*



LOGICIELS
Plus de 100 programmes disponibles : jeux, didacticiels, éducatifs, gestion familiale... A partir de 120 F*

MONITEURS
12" vert Philips 1.200 F*,
12" vert + son Zénith 1.350 F*,
14" couleur JVC 3.400 F*.

SEDIP



06000 Nice, Mad's 6, Espace Grimaldi, rue Maccarani
06210 Port la Napoule, Évolution 2000, B.P. 18
06240 Beausoleil, Alca informatique, 3 av. du Gal Leclerc
07300 Tournon, Bourbaky, 11, rue Parmentier
09300 Monségur, Au coin des Temps, place de l'église
10000 Troyes, Micropolis, 29, rue Paillot de Montabert
11000 Carcassonne, 1 Elec vidéo club, 91 bis, rue Jean Bringer
11400 Castelnaudary, Atelier Koehl, 68, rue de l'hôpital
13006 Marseille, Electronic Service Computer, 67 cours Lieutaud
13006 Marseille, MD système, 59, rue du Dr Escat
13006 Marseille, SMIA, 33A, av. Jules Cantini
13127 Vitrolles, Sté Rama, Centre commercial Carrefour
16360 Baignes, Relinfo, Grand Champs
19100 Brive, Informatique 19, 18, rue de Fontaine
19100 Brive, Micromatic, 23, rue Barbecane
23400 Bourganeuf, Atelier de Rigour, Route de Limoges
24100 Bergerac, Micro Cyrano Informatique, 27, rue des Fontaines
25206 Montbéliard cedex, I.T.A. Montbéliard, 45, av. Chabaud Latour
26000 Valence, Photo service Valence, 24, av. Victor Hugo
26500 Bourg-les-Valence, ECA électronique, 22, quai Thannaron
28000 Chartres, Légue librairie, 10, rue Noël Ballay
33000 Bordeaux, Sud-Ouest détection, 6, rue Ferdinand Philippart
33000 Bordeaux, Espace Micro, 89, cours Victor Hugo
34006 Montpellier, PIB, 2, rue de la Mercy
34200 Sète, Bureau organisation, 15, quai Mal de Lattre-de-Tassigny
37170 St-Avertin, LIM, 22, rue du Vivier
38500 Voiron, Micro Avenir, 2, av. de Romans
39101 Dole cedex, Germond S.A., 12, av. Eisenhower B.P. 173

41500 St-Dye/Loire, Dépann'télé, Cedex 715
42000 St-Etienne, Forez informatique, 46, rue Gambetta
44240 La Chapelle/Erdre, Ordi 2000, 15, allée des Passereaux
44600 St Nazaire, Multilud, 16, rue de la Paix
49000 Angers, Temps X, 17, place Molière
49300 Cholet, Cholet informatique, 22, rue du Puits de l'Aire
56400 Auray, Videor, 440, bd Anne de Bretagne
59000 Lille, RYO informatique, 42, rue de Paris
59170 Croix, Microtex, 22, place de la République
59300 Valenciennes, Micromega, 38, rue des Famars
59810 Lesquin, Ets Boulanger, rue de la Haie Plouvier
60110 Méru, La maison du confort, place de l'Hôtel de Ville
62880 Vendin le Vieil, Sté Przybylak, 215, bd de la République
63000 Clermont-Ferrand, Impact, 2, rue d'Amboise
64000 Pau, Librairie Lafon, 3, rue Henri-IV
65290 Juillan, Pyrénévision, Route de Louey
67970 Dermingen, Ernest Wilhelm, 9, rue des Romains
68190 Ensisheim, Captronic, 6, rue de l'Eglise
69007 Lyon, Lyon computer, 313, av. Garibaldi
74100 Annemasse, Multimicros, 59, av. de la Gare
74170 St Gervais les Bains, Les névés électroménager
75001 Paris, VIDS, 5, rue Montmartre
75005 Paris, Hachette, 24, bd. St-Michel
75008 Paris, L'Entreprise informatique, 14, rue de Berri
75009 Paris, JCR électronique, 58, rue de Notre-Dame-de-Lorette
75012 Paris, Ellix, 7, rue Michel Chasles
75014 Paris, Midef, 4, avenue de la Porte de Montrouge

75015 Paris, Angenault services SARL, 23, rue des Volontaires
75016 Paris, Pentasonic, 5, rue Maurice Bourdet
77000 Melun, Epsilon, 7, place de l'Ermitage
77400 Lagny, Papeterie Christmann, 17, rue des Marchés
78000 Versailles, Micro 78 informatique, 2 bis, rue Saint-Honoré
78400 Chatou, C.V.B. boutique, 2, av. Paul Doumer
83000 Toulon, PSI électronique, 270, bd Foch, le Concorde
84200 Carpentras, Idée informatique, 236, av. Jean Henri Fabre
86369 Chasseneuil, J.F. électronique, Z.I. RN 10 rue du Commerce
87000 Limoges, Moto Verte, 15, rue Théodore Bac
88000 Epinal, M.I.S., 10, rue Georgin
89100 Sens, Lasobikor Yonne, 41, rue d'Alsace-Lorraine
91210 Draveil, Vidéotronic, 4, place de la République
94100 St Maur, Doxma, 47, bd Rabelais, tél. : 885.98.22
94100 St Maur, St Maurienne informatique, 118, bd du Mal Foch
94170 Le Perreux s/Marne, ERVI, 9, quai de l'Artois
94210 La Varenne, Pickwick's, 1, rue Falton
94430 Chenevières s/Marne, Computelec, 62, rue du Gal de Gaulle
94470 Boissy St Léger, Agora-Balluff électronique, 3, av. du Gal du Gaulle
94470 Boissy St Léger, SAT électronique, C. Comm. Boissy 2
94577 Rungis, C.B. house, 17, rue des Quinze-Arpents, Z.I. Orly Senia
94700 Maisons-Alfort, Ets Ladner, 175, av. du Gal Leclerc
95100 Argenteuil, Micro hexa, 4, rue Antonin Georges Belin
95130 Franconville, L'Auditorium 7, 7, bd Maurice Berteaux
95210 St Gratien, Playtime, 4, av. Pierre Hemonnot
95440 Méry, Electronic 95, 12 ter, rue Raymond Houdoux
95880 Enghein-les-Bains, Lecomte, 31, rue du Gal de Gaulle

TOR PHERIQUES





ACCESSOIRES
Manette de jeux 175 F*, super-Joystick 220 F*, modulateurs N/B 290 F* et couleur 600 F*, carte Basic résident pour 2 HR 950 F*, Câble imprimante 190 F*.



KOALA PAD
Tablette à digitaliser livrée avec logiciel d'application



MANUELS
Parlons Basic 80 F*, Dictionnaire des Basics 80 F*, La pratique du Forth 120 F*, Les routines de la ROM 35 F*, schémas 2 HR ou HRX 35 F*.



DISC 2
200 K à 3,2 Mga compatible CP/M 2.2*, Disc 2 avec un lecteur de 200 K 6.500 F**.

Hector l'ordinateur personnel 100 % français :
Votre collaborateur le plus efficace, votre compagnon de jeux le plus passionnant. Et aussi le plus fiable.

Affichage, texte et graphique, connections : TV, son, imprimante contrôleurs à main.

Deux modèles : 2 HR +, langage Basic III Résident, mémoire 48 K Ram HRX, langage FORTH Résident, (Basic Résident en option), mémoire 64 K Ram et 16 K Rom .

SPID sélectionne toujours les meilleurs produits, les plus intéressantes nouveautés. Stocks disponibles "prêt à livrer".

SPiD
LA HAUTE FIABILITE

SPID MICRO 39, rue Victor-Massé 75009 PARIS
Tél. : 281.20.02 / Vente exclusive aux distributeurs.

** CP/M est une marque déposée par Digital Research. * Prix TTC moyennement constatés au 01.03.84.

LE JEU ET LA MICRO

ATARI 600 XL

Atari bien connu pour ses consoles de jeux lance sur le marché des micros, un nouvel ordinateur. Il n'en est pas à son premier essai, les modèles 400 et 800 qui ne rencontrèrent absolument pas le succès escompté sont apparus il y a plus d'un an. Aujourd'hui Atari nous présente sa nouvelle vedette : le 600 XL. Il vient directement des États-Unis. Le 600 XL est un ordinateur qui se veut nouveau et performant, malheureusement vous ne disposerez que de 16 kilo-octets RAM pour la version de base. Trouvera-t-il une place de best-seller parmi ses nombreux concurrents ? Nous constatons avec la venue du 600 XL qu'Atari se tourne, en France, vers l'informatique domestique. Rien d'étonnant puisque les micro-ordinateurs ont en ce moment la vedette du marché international des jeux vidéo.

Tous azimuts

Le 600 XL a une esthétique classique, rien d'extraordinaire. Mais son aspect général le rapproche plus d'un ordinateur professionnel, que d'un micro d'initiation. En plus du clavier de type QWERTY, on trouve sept touches sensitives sur le côté droit, regroupant les fonctions peu utilisées comme « RESET » ou « POWER ». Une petite ouverture sur le dessus du boîtier permet la connection de cartouches à vocation ludique ou d'une extension mémoire vive. A part les périphériques classiques, imprimantes couleurs ou qualité courrier, modem, etc., vous pourrez aussi connecter deux manettes de jeux. Le 600 XL que nous avons testé fonctionnait en PAL, mais Atari compte commercialiser ce nouvel ordinateur en France avec deux possibilités de connections télévision. De série, la prise antenne U.H.F. adaptée au système SECAM et en option la prise péritel.

Le langage BASIC utilisé par le 600 XL, est très proche de celui présent sur les modèles 400 et 800. Mais cette fois-ci, il est résident, c'est-à-dire contenu dans la mémoire morte de la machine.

Compatibilité avec les 400 et 800

16 Kilo-octets de mémoire pour un débutant, c'est beaucoup mais avec l'habitude, cela devient rapidement insuffisant. L'aspect initiation n'a pas été oublié puisque le 600 XL possède une touche « HELP », qui vous sauvera de la crise de nerf. Si vous avez oublié l'instruction qui suit « IF » dans un test logique, le bon saint Bernard 600 XL, vous rappellera qu'il s'agit de « THEN ». Mais pour se familiariser au langage, la meilleure façon est de programmer. Heureusement la majorité des logiciels publiés pour les modèles 400 et 800 tournent sur le 600 XL. Côté graphique il se révèle bon, voire même excellent. La définition graphique maximum est de 320 × 192 points avec seize couleurs de base. Mais grâce à des circuits spécialement conçus par Atari et la prise péritélévision une gamme de 256 teintes est alors accessible. Pour l'animation graphique dans les jeux en BASIC vous disposerez de l'instruction « SPRITE ». Elle permet de définir un ou des caractères graphiques en haute résolution et de les animer à l'écran. Il est aussi possible de commander un joy-stick dans un logiciel de votre composition. Pour les passionnés de musique le 600 XL est plein de surprises, de bonnes surprises ! Il dispose de quatre synthétiseurs programmables sur un peu plus de trois octaves du piano. Un synthétiseur très complet qui mettra à votre disposition 256 fréquences différentes. Chez Atari on affectionne le nombre 256.

Les logiciels ludiques en cartouches, point fort de ce constructeur, sont compatibles entre les différents modèles de la gamme. Les jeux pour 400 et 800 fonctionnent donc très bien sur le 600 XL. Côté disquettes et cassettes, c'est beaucoup moins évident, mais certains jeux sont compatibles. Avant toute chose, il faut attendre que ce micro-ordinateur soit effectivement disponible sur le marché français. Dans l'ensemble, les jeux proposés aux États-Unis et importés sont d'un bon niveau.

POUR :

— La qualité des logiciels ludiqueS
— L'animation graphique
— Les nombreuses extensions
— Le clavier pratique et facile à utiliser

CONTRE :

— La mémoire vive de base peu importante
— Le BASIC d'origine incomplet
— Son rapport qualité/prix assez élevé
— La diffusion trop lente en France

DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS

RUN INFORMATIQUE
62, rue Gérard, 751013 PARIS
Tél. 581.51.05.
MICRO VIDÉO
8, rue de Valenciennes, 75010 PARIS
Tél. 201.24.30.
ARIO SOFT
Tél. 865.20.43.
ATARI
9-11, rue Georges-Enesco, CRÉTEIL
Tél. 339.31.61.



LE NOUVEL APPLE MAC INTOSH

Mac Intosh c'est d'abord une pomme. Une espèce particulière, originaire de Californie. Aujourd'hui, c'est le nom d'un micro-ordinateur qui porte tous les espoirs d'Apple Computers, la firme de Cupertino. Il représente aussi une victoire personnelle pour l'un des piliers de la société, Steve Jobs : réaliser un ordinateur personnel techniquement en avance (l'école Lisa).

Fidèle à une démarche industrielle, originale depuis le début, Apple pense sentir le vent du marché des années 85/86 en sortant un micro à sa façon sans se laisser aller sur la pente trop naturelle du compatible IBM PC. La cible Macintosh c'est : *« Tout ce qui travaille sur un bureau »*.

Une belle bête

Incontestablement le design de Mac retient l'attention. Lignes épurées, encombrement réduit au minimum. Petit écran, unité de disquettes 3,5 pouces et petit clavier (sans pavé numérique) : seul un espace libre suffisant est nécessaire pour mouvoir la souris. Outre les caractères offerts par ses 58 touches, 256 caractères de langues étrangères, de symboles scientifiques, etc, sont disponibles. Le clavier sera bien sûr Azerty et accentué pour le marché français.

L'écran, même en mode caractère, utilise une haute résolution graphique qui donne un bon contraste et un confort visuel appréciable. On travaille avec le même contraste qu'une feuille imprimée (caractères noirs sur fond blanc). Il comporte 175 104 points (contre 53 568 points pour le moniteur d'un Apple II), chaque point est associé à un « bit » (un digit, 1 ou 0) en mémoire, c'est le système dit de « bit-map », le plus simple et le plus rapide des modes d'affichage.

Il utilise des petites disquettes rigides de « 3 pouces et demi » (standard de Sony et Hewlett-Packard) dont la capacité de mémoire est de 400 kilo-octets en simple face double densité (contre 140 Ko sur l'Apple II). En ouvrant le capot, on découvre la carte mère occupant un minimum de place du fait de sa miniaturisation et de sa disposition puisqu'il recouvre le « plancher » de l'appareil. L'ordinateur est bâti autour du microprocesseur de 16/32 bits, le MC 68 000 de Motorola, l'un des plus puissants du marché, qui équipe déjà les Lisa (le top de la gamme Apple). « 32 » signifie qu'il possède une architecture interne de 32 bits et qu'il peut traiter des mots (instructions ou données) de 32 bits à la fois. « 16 » signifie qu'il possède un bus de données de 16 bits par comparaison. Le processeur de l'Apple II est un 8 bits, et celui de l'IBM PC un 8/16 bits (faux 16 bits). La mémoire interne est étendue puisqu'elle est de 128 Ko (et sera extensible à 512 Ko en 1985).

L'invention avait fait sensation lorsqu'Apple l'avait commercialisée sur Lisa. La souris est un petit appareil qui tient dans la main et que l'on roule sur la table. A son mouvement correspond le déplacement d'un pointeur sur l'écran : un bouton sur la souris permet de transmettre une action.

Deux programmes dans la disquette de base : MacPaint (graphique) et MacWrite (traitement de texte).



MacPaint est un logiciel de dessin interactif via la souris. Une barre de menu est toujours présente sur l'écran. En bas, des petites cases représentent les fonds, la palette de grisés que l'on peut utiliser — avec la possibilité d'en créer de nouveau —. A gauche, toujours en bas, on trouve les différentes épaisseurs possibles du crayon et enfin en remontant, les fonctions graphiques du MacPaint.

Le retour de la super-souris

MacWrite, programme de traitement de texte, s'utilise aussi avec la souris. Il est assez complet. Il présente un ensemble de polices de caractères intéressant avec la micro-justificaltion autrement appelée « espacement proportionnel », pourvu que l'on ait l'imprimante Image Writer.

Ce programme de gestion de bureau offre également de multiples astuces qui facilitent l'utilisation de Macintosh : ce sont les « accessoires de bureau » : horloge, calculatrice, bloc-note, corbeille... Ces applications peuvent être utilisées sans interrompre pour autant le programme dans lequel on se trouve.

Les autres logiciels tels que : Multiplan et d'autres merveilles de chez Microsoft — en particulier MS-DOS et son MS-WIN — ne sont pas encore disponibles. Tout le monde attend également les deux langages de programmation : un interpréteur Basic et surtout un surprenant **interpréteur Pascal** qui serait aussi facile d'emploi que le Basic.

Le prix de base de Mac est de 25 000 F pour une version 128 Ko de RAM est une unité de disquette 400 Ko. Un accessoire quasi-indispensable est la nouvelle imprimante graphique Image Writer qui selon Apple concrétise, sur papier, la puissance des logiciels intégrés.

POUR :
- La conception
- Le design
- Les logiciels de base
- L'utilisation

CONTRE :
- Le prix
- La mémoire
- L'architecture fermée

APPLE :
Av. de l'Océanie
Z.A. de Courtabœuf, B.P. 131
91944 LES ULIS CEDEX

UNE GRANDE FAMILLE

LASER 200, 300, 500 et 3000

Avant tout, une petite précision, pourquoi ces quatre références pour le micro-ordinateur Laser. Au mois de septembre 1983, apparut le premier d'une longue série : le Laser 200. Il avait une mémoire vive de 4 kilo-octets et un clavier à touches en caoutchouc mou.

Puis est survenu le Laser 300, identique au Laser 200, mais avec une mémoire vive de 18 Ko. Ensuite, ce fut le tour du Laser 500, un modèle identique au Laser 300, mais avec un clavier mécanique. Signalons que le prix de ces trois micro-ordinateurs n'a pas augmenté avec les évolutions techniques, il est de 1 490 F. Bientôt Vidéo technologie France commercialisera le Laser 3000, un ordinateur semi-professionnel compatible Apple II® et IBM PC pour environ 5 950 F. Il contient un microprocesseur 6502 A, une mémoire vive de 64 ko, la haute résolution 560 × 192 points, une connection RS 232C et un interface son à quatre canaux avec six octaves. De nombreux périphériques seront disponibles tels que le lecteur de disquettes, l'imprimante, un super system expander, un moniteur, des joysticks, les cartouches ROM, le modem et bien d'autres. Dans ce banc d'essai nous analyserons plus particulièrement le Laser 300, le modèle intermédiaire de la gamme.

Le 300 c'est tout bon !

Un micro-ordinateur plein de charme, pourtant très discret. Son boîtier jaune pâle avec des touches brunes lui confère un air presque rieur. Il peut être connecté à un téléviseur soit sur la prise antenne, soit sur un moniteur et option sur une prise péritel. Les nombreuses extensions sont compatibles avec tous les modèles de la gamme Laser. Cette comptabilité permettra aux débutants d'acquérir un ordinateur d'initiation, puis après avoir fait connaissance avec la programmation, d'utiliser un système plus puissant en conservant les périphériques déjà acquis.

Le Laser 300 possède un microprocesseur Z 80 A et son Basic très puissant permet toutes sortes d'applications, grâce à la mémoire vive de 18 Ko. La variété des ordres n'a rien d'exceptionnel, mais les plus classiques et quelques autres sont présents. L'un des atouts incontestés du Laser 300 est l'éditeur pleine page, il permet la correction d'un programme sans aucun problème. Il vous suffit de faire apparaître tout ou partie du listing, puis à l'aide des touches d'édition placez-vous sur l'erreur, corrigez-la, validez, c'est tout. Cette facilité d'édition permettra aux débutants de s'initier très rapidement à la programmation. Le Laser 300 ne dispose pas d'une véritable haute résolution graphique dans sa version de base. En mode 1, il est possible de définir 128 × 64 points avec quatre couleurs. Une extension haute résolution devrait bientôt permettre d'obtenir une définition graphique double. En mode 0 texte, l'écran est de 32 colonnes sur 16 lignes. La réalisation de graphiques est facilitée par l'utilisation de caractères semi-graphiques avec quatre couleurs. Le résultat est satisfaisant pour débuter. Le Laser 300 contient une lamelle métallique vibrante qui permettra d'émettre des notes, dont la durée peut varier entre 0,2 et 3 secondes. Pour la création musicale vous disposez de 32 notes différentes, ceci équivaut à 2 octaves du clavier d'un piano.

Côté logiciels, c'est enthousiasmant car après quelques mois de commercialisation plus de cinquante programmes sur cassettes fonctionnent sur les Laser 200-300 et 500. Ils sont bien sûr tous entièrement compatibles entre les trois premiers modèles de Laser. Certains jeux peuvent être commandés soit par l'intermédiaire du clavier, soit par l'intermédiaire d'un joystick. Malheureusement ceux-ci sont d'une extrême sensibilité et parfois imprécis. Un petit détail important pour la réalisation de logiciels ludiques, les manettes de jeux peuvent être commandées en Basic ou en Assembleur dans vos propres programmes. Tous les thèmes ludiques sont présents, des jeux d'arcades (Planet patrol) aux jeux de réflexion (Poker) et d'éducation (Math 1). Ils sont tous très abordables aux petites bourses, car chaque cassette de jeux est vendue environ 79 F.



POUR :

— La capacité mémoire vive correcte

— La commande des joysticks dans un programme

— La facilité d'utilisation

— Les manettes de jeux (en option)

CONTRE :

— Les claviers en caoutchouc mou des Laser 200 et 300

— La définition graphique trop faible

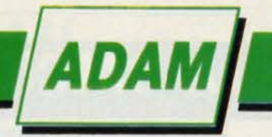
— Le chargement des cassettes parfois difficile



DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS :

VIDÉO TECHNOLOGIE FRANCE
19, rue Luisant
91310 MONTLHÉRY
Tél. 901.93.40.

CROQUEZ LA POMME



« Adam est le premier rack informatique au sens Hifi du terme. C'est une chaîne micro-informatique. Il s'adresse aussi bien aux débutants qui découvrent la micro, aux passionnés de jeux qu'aux programmeurs avertis », explique Bernard Farkas, le PDG de CBS-Idéal Loisirs. « Nous nous situons entre les deux extrêmes : la micro d'initiation qui oblige l'utilisateur à changer de machine dès qu'il a dépassé ce stade et la micro professionnelle. » Portant un nom révélateur des ambitions de CBS Colecovision — Adam fut le premier à croquer la pomme. (Apple en anglais) — Adam qui a connu des difficultés de lancement aux États-Unis, sera disponible en France dans les boutiques à partir de mai. Son prix : entre 8 000 et 9 500 F, très compétitif quand on regarde la bête.

On peut garder la console

Pour ce prix on dispose d'une unité centrale dotée d'une mémoire vive de 80 Ko extensible à 144 Ko qui lit des cassettes digitales pouvant stocker l'équivalent de 250 pages dactylographiées de texte format A 4 ; d'un clavier détachable à 75 touches dont 6 touches « dialogue » qui facilitent les manipulations ; d'un boîtier multifonctions à 12 touches digitales ; d'une imprimante à marguerite de qualité courrier pouvant recevoir tous les types de caractères ; d'un logement pour un second lecteur optionnel.

Construit autour d'un microprocesseur Z-80, Adam se connecte à une télévision. Les heureux propriétaires de la console de jeux Colecovision n'ont bien sûr pas été oubliés : ils pourront connecter leur console pour obtenir la configuration décrite précédemment. Disposant d'une résolution graphique de 256 × 192 ou de 256 × 160 si on conserve quatre lignes de texte, Adam affiche 16 couleurs et 32 sprites. Il dispose également de 3 voies son sur 5 octaves.

Outre ses qualités purement physiques (le hard) la grande force de ce micro de la nouvelle génération est de disposer d'une importante bibliothèque de logiciels. Il est vendu avec un traitement de texte intégré. Ce programme est interactif. Grâce aux touches « dialogue » on visualise sur l'écran toutes les opérations possibles : corrections, recherche de paragraphes... 64 fichiers peuvent être stockés. Son Basic baptisé Smart Basic est également livré avec le package. Des programmes de gestion, de comptabilité et pédagogiques devraient également être disponibles. D'autant qu'Adam est équipé du système d'exploitation « Personal CP/M » de Digital research qui lui permet de recevoir des programmes professionnels. Le constructeur affirme même qu'Adam serait compatible IBM.

Des jeux très performants

Si après avoir rédigé votre courrier, vous voulez vous délasser, vous aurez l'embarras du choix. Tous les jeux CBS Electronics se jouent sur Adam qui est vendu avec la cassette digitale « Buck Rogers Planet of Zoom ». L'adaptateur multi-cassettes donne accès à une ludothèque d'environ 150 titres. De nombreuses extensions sont également annoncées : une extension mémoire, un modem, l'interface RS 232, une extension 80 colonnes, des unités à disquettes 5" 1/4 de 360 Ko. Jouant la carte de l'innovation, Adam n'a pas fini de faire parler de lui si le constructeur tient toutes les promesses annoncées.

POUR :

— Son prix entre 8 000 et 9 500 F. Cherchez les constructeurs qui offrent la même configuration pour cette somme !

— Sa bibliothèque de jeux.

— La volonté clairement affichée de rendre la micro facilement accessible à M. Tout le Monde.

CONTRE :

— Ses débuts difficiles aux États-Unis dus à des difficultés techniques.

— L'encombrement important de ce package.

Distributeur : CBS-IDÉAL LOISIRS. ZAC Paris-Nord II, BP 50016. 95945 Roissy-Charles-de-Gaulle Cedex. Tél. (1) 865.44.88.





DE LA CALCULETTE AU MICRO



Sharp était connu dans le monde de la micro-informatique grâce à ses ordinateurs de poche et ses ordinateurs semi-professionnels. Après le très célèbre MZ 80 disponible en plusieurs versions. Voici le MZ 700, un ordinateur domestique accessible à un large public. Sharp propose un système assez différent des concurrents.

Pratique

Le MZ 700 est un ordinateur pratique, le lecteur de cassettes et l'imprimante en option peuvent s'encastrer dans son boîtier. Ses extensions intégrées facilitent le montage et vous ne risquez pas de vous prendre les pieds dans les fils. Ce système a l'avantage d'être moins encombrant, mais le MZ 700 n'est pas un véritable portable. Sa connection au téléviseur par l'intermédiaire de la prise péritel procure une image de bonne qualité. Il possède deux prises joysticks qui feront la joie des petits et des grands passionnés de jeux, malheureusement ils sont extrêmements sensibles. Ce constructeur a pensé à l'aspect ludique de ce micro-ordinateur, c'est pourquoi quatre touches d'édition peuvent remplacer avantageusement une manette de jeu. Une fois les connections faites le MZ 700 fonctionne en couleur et avec la possibilité de faire des sons. Ces branchements sont simples et fiables.

Aucun langage n'est résident, il faut donc avant de pouvoir programmer le MZ 700 charger la cassette correspondant au langage choisi. Il faut répéter la même opération à chaque fois que vous mettez sous tension ce micro-ordinateur. Une procédure regrettable pour un matériel de ce prix. Après le chargement de la cassette Basic, la mémoire vive est de 64 kilos-octets. Plusieurs modes écran sont disponibles, le mode texte avec 40 colonnes sur 25 lignes est accompagné de quatre couleurs. C'est peu mais elles sont très différentes. Le mode graphique donne accès à un écran de 50 × 80 points. L'utilisation de nombreux caractères semi-graphiques accessibles directement au clavier est d'un grand secours pour la réalisation de graphiques.

L'Assembleur, langage idéal pour la création de jeu, n'est pas particulièrement bien adapté à ce type de réalisation, ce qui est fort dommage.

Un effort à faire dans les logiciels

Le MZ 700 est apparu à l'occasion du Sicob 1983, il y a plus de six mois et pourtant la gamme de logiciels ludiques est encore très restreinte. Au Mijid à Cannes, deux MZ 700 trônaient fièrement sur le stand Vifi Nathan, qui présentait quelques logiciels d'éducation. Certains des logiciels mis à notre disposition sont d'un bon niveau, et la qualité graphique ne laisse pas apparaître son manque de couleurs. Ce micro-ordinateur n'ayant pas connu l'enthousiasme escompté par son constructeur, peu de sociétés créatrices de soft, c'est-à-dire de logiciels, se sont tournées vers ce matériel.

POUR :
- La fiabilité des extensions
- Le lecteur de cassette et l'imprimante intégrée
- Un clavier agréable
- Un éditeur de programmes pratique

CONTRE :
- Le langage non résident
- L'absence de haute résolution
- Une ludothèque peu importante

DISTRIBUTEURS DE LOGICIELS :

SHARP
151-153, avenue Jean-Jaurès
93307 AUBERVILLIERS
Tél. 834.93.44.
VIFI NATHAN

UN OUTSIDER QUI PROMET

ELAN ENTREPRISE 64

La société Lansay bien connue dans l'importation de jeux électroniques à cristaux liquides, proposera bientôt un micro-ordinateur, dont le nom devrait être l'Élan Entreprise 64, mais sans que cela soit définitif. Sur le marché français ce type de matériel devrait connaître un vif succès. Malheureusement l'Élan ne sera disponible qu'à partir du mois de juillet. Il s'agit encore d'un ordinateur britannique.

Il est beau

D'un design assez nouveau, l'Élan Entreprise 64 du micro est de couleur sombre, entre le noir et brun, et ressemble à du matériel militaire. Son boîtier et le clavier sont de formes arrondies, les touches de fonctions en bleu et les touches de contrôles en vert. Le clavier comporte plus de 69 touches, qui permettent d'exécuter de nombreuses manipulations. Sur le côté droit du boîtier, un joystick intégré facilitera l'utilisation des logiciels ludiques et de l'éditeur de textes. L'Élan que nous avons testé était une version Pal système télévision européen, mais il pouvait se connecter à un moniteur. Il devrait être commercialisé en France avec un branchement péritel. Une interface cassette intégrée permet de sauvegarder ou lire vos programmes. Une sortie stéréophonique permet de brancher cet ordinateur à une chaîne hifi. De nombreuses autres interfaces comme le lecteur de disquettes, l'imprimante ou le modem seront disponibles.

Le clavier de l'Élan est très agréable à manier, et il satisfaira toutes les exigences, du programmeur débutant au confirmé. Vous devrez utiliser le langage Basic, expliqué de façon satisfaisante dans deux manuels en anglais, qui seront bientôt traduits. La mémoire vive disponible est de 64 kilos-octets, ce qui permet toutes sortes d'applications. Les touches de fonctions faciliteront la saisie des programmes. Car, à l'aide d'une seule pression, un ordre compréhension par l'ordinateur s'affichera à l'écran.

Le Basic utilisé par l'Élan comporte quelques particularités au niveau des graphismes et sons. La résolution graphique 672 × 512 points, place ce micro-ordinateur comme l'un des premiers de sa catégorie. De nombreuses instructions Basic sont particulièrement destinées aux réalisations graphiques, telles que « Circle » qui trace un cercle ou « Paint » qui peint une surface. La version définitive devrait théoriquement comporter l'instruction « Sprite », qui permet de définir un caractère graphique en haute résolution et l'animer. L'Élan possède en réalité 256 teintes et non 256 couleurs, le mélange de plusieurs couleurs permet d'obtenir différentes teintes à partir du rouge, du vert et du bleu. La création de musique n'a pas été oubliée. Pour cela quatre canaux sont disponibles, leur volume peut-être contrôlé indépendamment.

Il est vif

Ainsi un effet de stéréo sera réalisable, à condition de connecter l'Élan à une chaîne hifi. Bien sûr l'enveloppe du son peut être contrôlée en Basic à l'aide d'un macro-langage. Pour la sonorisation de logiciels ludiques vous disposerez de commandes préprogrammées tels que « Splat » et « Boom ».

Les logiciels seront disponibles sous formes de cartouches, de cassettes et de disquettes. Mais il est actuellement impossible de connaître leur nombre. Une chose est sûre, ils exploitent toutes les qualités de ce merveilleux micro-ordinateur. Une dizaine de logiciels devraient être commercialisés avec l'Élan. Il s'agit de langages : le Lisp et l'Assembleur, de jeux : Flight Simulator, Space Convoy, Maze Monsters, Gin-Rummy, 2,5 Chess, Stud Poker, ainsi que quelques logiciels d'éducation.

POUR :

- La capacité mémoire vive
- Le joystick intégré
- La très haute définition d'écran
- Ses nombreuses extensions

CONTRE :

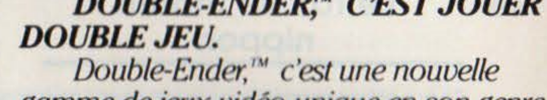
- La gamme de logiciels encore restreinte
- Une incertitude sur le suivi de ce matériel
- Son rapport qualité/prix

DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS :

LANSAY
149, boulevard Voltaire
92600 ASNIÈRES
Tél. 733.80.80







DOUBLE-ENDER,™ C'EST JOUER DOUBLE JEU.

Double-Ender,™ c'est une nouvelle gamme de jeux vidéo unique en son genre. Une cartouche à deux entrées associe deux jeux vidéo entièrement indépendants l'un de l'autre, captivants et très différents.

Action et aventure, stratégie et adresse, ces Double Jeux vont mettre vos réflexes à rude épreuve!

Six aventures haletantes à partager avec de vrais héros:

- une ascension glaciale avec Spike's Peak® et des frissons de terreur avec Ghost Manor®;
- en plein dans le mille avec Artillery Duel® et une lutte sans merci avec Super-Kung-Fu®;
- un duel à mort entre Sir Lancelot® et le Dragon et l'enlèvement spectaculaire de Lady Marianne par Robin des Bois (Robin Hood®).

Bientôt dans tous les magasins de jeux vidéo et dans les vidéo clubs, découvrez les premiers-nés d'une grande série!

Compatibles avec Atari® 2 600 VCS,® CBS Coleco Vision™ et bientôt avec d'autres standards.

Pour recevoir notre catalogue jeux vidéo, écrivez à RCV, 255, rue Galliéni 92100 BOULOGNE-BILLANCOURT.



En retournant, c'est 2 fois plus renversant.





YENO SC 3000

Il a changé de nom, il y a tout juste un mois. Le Yeno SC 3000 n'est autre que le Sega SC 3000 avec un clavier mécanique. Merci d'avoir pensé aux programmeurs en herbe car l'ancien clavier avec des touches en caoutchouc mou était fort désagréable à utiliser.

Le raz de marée nippon

Sega est un constructeur japonais qui proposait surtout des logiciels ludiques d'excellente qualité comme Zaxxon. Depuis presque un an, il commercialise un ordinateur familial, importé en France par ITMC. Un nouveau venu qui ne manque pas de surprendre, grâce à la qualité graphique de ses cartouches de jeu.

Il est proposé en plusieurs couleurs au Japon. Nous, pauvres Français, n'avons pas le choix, il n'existe qu'en noir. Rassurez-vous cela aurait pu être pire. Attention il n'est pas livré avec le cordon magnétophone, ce qui est fort désagréable. Car si vous n'achetez pas le magnéto Sega, vous aurez quelques difficultés à vous en procurer un. Deux prises joysticks au standard Atari, Commodore, Quick Shot I, II et III se trouvent à gauche du boîtier. Malheureusement certains jeux nécessitent deux commandes de jeu en plus du levier à huit directions. Il faut alors utiliser uniquement les manettes de jeux Sega, au demeurant peu maniables. Gare aux crampes !

Mais toutes les extensions annoncées, l'imprimante, le lecteur de disquette, le modem et les autres se font attendre. Espérons seulement que leur mise au point sera irréprochable, sinon pourquoi cette attente.

Le Yeno SC 3000 fonctionne grâce à un micro-processeur classique le Z 80 qui gère le Basic Microsoft de 16 ou 32 kilo-octets de mémoire vive. Cet ordinateur n'a aucun langage résident, il faut donc connecter une cartouche, son chargement est presque immédiat. Un avantage non négligeable qui permettra sans aucun doute le changement de la taille mémoire ou du langage. Le Basic lui-même est d'assez bonne qualité, tous les ordres classiques sont présents. Le point fort de ce micro-ordinateur est l'animation graphique, la haute résolution est de 256 × 192 points avec seize couleurs dont huit teintes. Mais le principal atout du Yeno SC 3000 est l'utilisation de la fonction « Sprite ». Elle permet de définir un caractère graphique en haute résolution. Il est ensuite possible simplement en les appelant, de les animer, de faire varier leur taille. Ce type de commande Basic facilite beaucoup la réalisation de logiciels de jeu. Mais la génération de musique n'a pas été oubliée. Le Yeno SC 3000 possède un synthétiseur musical à six canaux. Le premier commande les silences. Les trois canaux suivants permettent de contrôler la fréquence et le volume des notes. Le cinquième gère les bruits blancs. Une note commencée ne s'arrête pas tant qu'une suivante n'est pas émise. Ce petit détail vous demandera une certaine habitude avant de maîtriser la commande des sons. Il faudra dont utiliser correctement les boucles, pour temporiser vos créations musicales.



Des cartouches qui cartonnent

Les logiciels ludiques commercialisés par Sega au Japon et ITMC en France sont proposés sous forme de cartouches. Un système fiable et facile à utiliser. Il s'agit essentiellement de thèmes ludiques. Mais leur qualité graphique est tout à fait exceptionnelle. D'autres sociétés comme Loriciels préparent la prochaine diffusion de programmes sur cassettes, tels que « Le manoir du Docteur Genus » jeu d'aventure graphique ou un carnet d'adresse électronique avec « Annuaire ».

POUR :
- Les possibilités graphiques (Sprite)
- La qualité des logiciels
- L'utilisation sonore difficile
- Le rapport qualité/prix

CONTRE :
- Le clavier en caoutchouc mou du premier modèle
- Les manettes de jeu (Sega)
- La programmation difficile de la durée des notes
- La commercialisation assez lente des périphériques

DISTRIBUTEURS DE LOGICIELS :

ITMC
86-108, rue Louis-Roche
92230 GENNEVILLIERS
Tél. 798.00.57.

LORICIELS
160, rue Legendre
75017 PARIS.

ELECTRON... A CORNES !

ELECTRON ACORN

La société Acorn Computers Limited propose un an après le BBC modèle B, l'Electron. Il est disponible en France depuis le mois d'avril, plus accessible que son grand frère puisqu'il coûtera 2 900 F environ. Un prix intéressant si l'on se réfère au BBC, micro-ordinateur puissant mais beaucoup trop coûteux pour atteindre un large public.

L'Electron ne possède pas toutes les interfaces intégrées du BBC, mais contient le même langage Basic. Son boîtier est cossu et de petite taille, avec son emballage robuste il est facilement transportable. L'Electron est livré avec deux manuels, un câble antenne et l'alimentation secteur. Attention, les connections péritel et magnétophone sont en option. Méfiez-vous des déboires de dernière minute. Vous aurez donc deux solutions pour brancher l'ordinateur à un téléviseur. Soit grâce à la prise UHF, mais vous devrez posséder un poste multi-standard (Sécam-Pal). Soit en utilisant la prise péritel, dont seuls les téléviseurs de moins de deux ans sont équipés. Bien sûr l'Electron possède une interface cassette qui permet de conserver et lire des programmes.

L'Electron possède un langage Basic semblable à celui du BBC. Il est généré par un micro-processeur de type 6502, la mémoire vive est de 32 Ko. La résolution graphique peut consommer jusqu'à 20 Ko de mémoire vive, ce qui est considérable, car dans ce cas vous ne disposerez que de 12 Ko programmables. Ne vous lancez pas à l'aveuglette dans les dédales de la programmation, vous pourriez vite épuiser les ressources de l'ordinateur. Mais sachez que l'Electron est essentiellement destiné à l'initiation grand public. Son langage est très bien adapté à ce type d'application, et si vous faites quelques erreurs au début, un éditeur pleine page permet d'intervenir sur n'importe quelle ligne du listing. De nombreux ordres faciliteront la création de logiciels. Si vous êtes paresseux ou pressés vous pourrez entrer les ordres Basic en abrégé, avec la première lettre suivie d'un point. Ainsi « Print » peut s'écrire « P ». La programmation en Assembleur permettant l'élaboration de jeux d'actions rapides est très bien décrite dans le manuel.



Dessinez !

Après avoir fait connaissance avec l'Electron, vous pourrez vous tourner vers la réalisaiton de graphismes. Mais choisissez l'un des sept modes, textes ou graphiques, en tenant compte de la mémoire vive occupée. La très haute définition, le mode 7, est de 640 × 236 points avec seulement deux couleurs, RAM écran est alors de 20 Kilo-octets. Pour obtenir 16 couleurs, il ne faut pas dépasser 160 × 256 points, il n'y a en fait que huit véritables couleurs, les huit autres ne sont que des teintes. Un ordre fort pratique pour la création d'animation graphique « VDU » permet de définir un caractère quelqu'il soit sur une matrice 8 × 8. Il s'agit d'une sorte de sprites beaucoup plus difficile à transformer d'aspect. Si vous voulez animer vos logiciels par un petit effect sonore vous pourrez utiliser deux instructions « Sound » et « Enveloppe ». Mais la réalisation de musique demande plusieurs essais, car sa programmation est assez délicate.

Ceux qui n'auront pas le courage d'inventer des logiciels ludiques seront bien déçus par le petit nombre de programmes disponibles. Rien d'étonnant à cela puisque cet ordinateur est encore récent en France. Rassurez-vous, il est possible d'utiliser certains logiciels écrits pour le BBC modèle B. Mais cette compatibilité reste incertaine, la meilleure façon pour en avoir le cœur net : essayer...

POUR :

— L'extension joy-stick
— Son Basic puissant
— Ses possibilités graphiques
— La qualité de l'image

CONTRE :

— Les câbles péritel et cassettes en option
— La ludothèque un peu faible
— La mémoire vive quelquefois insuffisante

DISTRIBUTEURS DE LOGICIELS :

JCS
4, boulevard Voltaire
75011, PARIS
Tél. 355.96.22.

NO MAN'S LAND (INNELEC)
110 bis, avenue du Général-Leclerc
93500 PANTIN
Tél. 843.61.11.

RUN INFORMATIQUE
62, rue Gérard
75013 PARIS
Tél. 581.51.44.

LE MUST DES JEUX

SPECTRAVIDEO

La formule 1 des micros. Calez-vous bien dans votre fauteuil avant de prendre en main le manche à balai rouge situé sur la droite du clavier de ce micro de la nouvelle génération. D'allure futuriste, le Spectravideo-318 est construit autour d'un microprocesseur Z 80. Il possède 32 K -octets de mémoire morte qui contient un Basic Microsoft très puissant — elle est extensible à 144 K — 32 K octets de mémoire vive extensible à 96 Ko. Au-dessus du clavier sur la droite du capot se trouve une trappe à cartouches (Rom-packs). Son clavier comporte 71 touches dont 10 touches de fonctions habilement complétées par le joystick qui commande les déplacements du curseur. L'utilisateur a également accès aux caractères semi-graphiques par le clavier. Si vous faites le tour de ce petit bolide, vous découvrirez une sortie vidéo couleurs avec prise péritel et tous les connecteurs nécessaires pour les extensions. A noter deux connecteurs pour deux manches à balai supplémentaires. Outre les unités de disques de 250 K octets chacune, une large gamme de périphériques lui permet des possibilités d'évolution intéressantes.

Musicien, le SV-318 possède trois voies à 8 octaves ainsi qu'une gestion de l'enveloppe de sons. Peintre, sa définition graphique est de 192 × 256 points avec 16 couleurs et 32 lutins. Outre les

Un petit Mozart

qualités précédemment citées, le SV -318 possède un autre atout : avoir commencé à adopter MSX, un standard (logiciel et « hard ») mis au point par la célèbre société américaine Microsoft et d'ores et déjà reconnu par plusieurs firmes américaines et japonaises (Sony, Yamaha, Hitachi, Mitshubishi, Pioneer, Fujitsu...). Vendu 3 380 F TTC en péritel le SV -318 est le premier né d'une famille complété par le SVI -328 Mark II (80 K de ram extensible à 144 K, 32 K de rom extensible à 96 K, affichage 80 colonnes, clavier professionnel à 87 touches, 16 couleurs, compatible CP/M. Le tout pour 6 000 F). Et par le SVI -728 MSX, le premier micro américain a avoir adopté totalement le standard MSX.

POUR :
— Son Basic
— Ses possibilités d'extension
— Sa compatibilité CP/M (80 colonnes) intégrée et MSX

CONTRE :
— Son clavier avec des touches en caoutchouc

Prix : 2 980 F.

Distributeurs : Valric Laurène, 22, avenue Hoche, 75008 Paris. Tél. (1) 225.50.98. En Belgique : Micro-Marketing, 52, avenue de l'Hippodrome, 1050 Bruxelles. Tél. 648.41.82.



APRÈS LA VEDETTE, LA STAR — ORIC ATMOS

L'Atmos est un nouveau venu sur le marché des micro-ordinateurs. Il prend la succession de l'Oric 1. C'est une grande surprise d'apprendre que l'Oric 1 n'est plus fabriqué, car il avait obtenu un grand succès l'année dernière.

Le marché de l'informatique est tel que les constructeurs veulent lancer de nouveaux ordinateurs toujours plus performants. Ce phénomène déconcerte de nombreuses personnes voulant acquérir un ordinateur domestique. On leur propose le plus performant du moment, celui qui est à la pointe du progrès. Puis quelques semaines plus tard un autre matériel prend la vedette. Le choix devient alors très difficile car le marché de la micro-informatique est éphémère.

Un air de famille

L'Atmos est le petit frère amélioré de l'Oric 1. Il possède de très nombreux composants et caractéristiques de son prédécesseur. Son design change, le boîtier est noir avec des touches rouges, l'ensemble des couleurs lui confère un air professionnel. L'Atmos est commercialisé actuellement avec un clavier Qwerty. Mais ASN Diffusion annonce la prochaine installation d'une unité de montage en France, qui produira des Atmos équipés d'un clavier Azerty, standard français. Le clavier très complet et agréable permet une frappe douce et rapide. Ces transformations nous laissent deviner une volonté de la part du constructeur, d'améliorer l'ordinateur sur un plan professionnel. Les extensions disponibles sur l'Oric 1 fonctionnent parfaitement sur le nouvel Atmos. Ce qui permettra aux éventuels possesseurs de périphériques de les réutiliser. Un détail amusant, l'imprimante de l'Oric 1 fonctionne beaucoup mieux sur l'Atmos, les listings ne comportent aucune erreur. En plus des petites transformations physiques, la mémoire ROM de l'Atmos a été changée. C'est pourquoi l'interpréteur Basic possède de nouvelles fonctions comme « Print at » affichage de texte à un point précis de l'écran ou « Verify » qui permet de vérifier si le programme sauvegardé sur cassette est correct. Mais dans leur ensemble les caractéristiques techniques de l'Atmos sont identiques à celle de l'Oric 1. Les adresses mémoires en langage machine ne sont pas toutes communes entre les



deux ordinateurs Oric. Nous avions une grande inquiétude en ce qui concerne la compatibilité des logiciels.

Les logiciels ? Rassurants

Mais rassurez-vous les programmes conçus en Basic fonctionnent sur l'Oric 1 et l'Atmos. La gestion des couleurs et des graphiques étant légèrement différente, il arrive que le résultat obtenu à l'écran diffère. Il s'agit de quelques cas particuliers, car sur plus de vingt programmes Basic chargés sur l'Atmos, un seul a refusé de fonctionner correctement. Les logiciels écrits en langage machine se chargent aussi sans trop de problème. C'est pourquoi la ludothèque de l'Atmos est variée et d'excellente qualité. Mais dans l'avenir, pour plus de sûreté, les sociétés commercialisant des logiciels sur cassettes pour Oric, proposeront une face Oric 1 et une face Atmos. L'Atmos est en vente depuis le mois de février à 2 490 F pour la version 48 Ko. Mais ASN Diffusion que rien n'arrête permet aux possesseurs d'Oric 1, d'acquérir un Atmos pour environ 600 F. Une proposition encore jamais vue, il suffit de rapporter son vieil Oric 1 et moyennant quelques centaines de francs, vous repartirez avec un Atmos étincelant. Une idée originale qui séduira plus d'un amateur, possesseur d'Oric 1. Espérons seulement que l'Atmos sera plus fiable que son prédécesseur, dont le taux de machines défectueuses dépassait 22 %.

POUR :

— Le nouveau clavier

— Son excellent rapport qualité/prix

— Son Basic puissant

CONTRE :

— La compatibilité des logiciels devrait être complète

— La fiabilité de l'Atmos à suivre de près

— Les branchements trop nombreux

DISTRIBUTEURS DE LOGICIELS :

PRORICIEL (ASN DIFFUSION)
Z.I. La Haie-Griselle
94470 BOISSY-SAINT-LÉGER
Tél. 599.36.36.

NO MAN'S LAND (INNELEC)
110 bis, avenue du Général-Leclerc
93500 PANTIN
Tél. 843.61.11.

LORICIELS
160, rue Legendre
75017 PARIS

RUN INFORMATIQUE
62, rue Gérard
75013 PARIS
Tél. 581.51.05.



AQUARIUS

UN DESIGN A LA HAUTEUR DE SES CAPACITÉS

Qu'y a-t-il de commun entre la Lamborghini Countach et l'Aquarius construit par Radofin et importé par Leyco France en association avec Sideg ? Le design réalisé par le célèbre styliste italien Bertone. Un plus qui donne d'emblée le ton. Bâti autour d'un microprocesseur Z 80 A, l'Aquarius possède 4 K ou 20 K de ram avec extension possible jusqu'à 52 K et 8 K de rom. Fonctionnant sur un poste de télévision couleur Peritel (le modulateur secam est en option), cet ordinateur domestique qui est livré avec un manuel d'utilisation et deux manuels de programmation en français, a un clavier plastifié qui compte 49 touches mobiles, et 34 touches de fonctions pré-programmées. A droite du clavier, on trouve une fente pour enficher les cartouches de programmes ou une cartouche d'extension mémoire ou encore le mini-module d'extension qui permet de brancher les cartouches de mémoire (4 K et 16 K) et de programmes en même temps. Le mini-module possède également deux canaux sonores supplémentaires et 2 manettes (16 directions et 6 touches d'action). Pour les mélomanes, l'Aquarius offre une gamme de 450 sons. Pour les amateurs de dessin, il dispose de 16 couleurs et d'une définition de 320 points par 192 points. Outre le Basic Microsoft, l'Aquarius parlera aussi le Logo Aquarius.



Périphériques nombreux et performants

Disposant de nombreux périphériques (une imprimante, un magnétocassette, un modem téléphonique avec coupleur acoustique, une boîte périphérique avec 1 contrôleur de disquettes, 2 lecteurs de disquettes, 3 mémoires de 16 K qui sera prochainement disponible) d'une bibliothèque de logiciels de jeux et de programmes familiaux de très bonne heure, l'Aquarius qui est commercialisé aux environs de 1 000 F est incontestablement l'un des meilleurs de sa catégorie. Un bon rapport qualité/prix.

POUR :
— Son design
— La qualité de ses logiciels
— Ses extensions possibles

CONTRE :
— Une naissance difficile

Distributeur : Sideg, 170, rue Saint-Charles, 75015 PARIS. Tél. (1) 557.79.12.



SHARP MZ 700	4 300 F	64 Ko	80x50	4	oui	2	PERITEL		****	**	***
ORIC ATMOS	2 490 F	48 Ko	240X200	8	oui	Ext. 1	PERITEL		***	****	****
ELAN	3 500 F	64 Ko	672x512	256	oui	Intégré + 2	PERITEL		****	***	****
LASER 200, 300, 500	1 490 F	18 Ko	128x64	9	oui	Ext. 2	UHF PERITEL MONITEUR	64 Ko	****	*****	****
YENO SC 3000	2 450 F	16 Ko	256x192	16	oui	2	PERITEL	16 Ko	****	****	*****
ELECTRON	2 950 F	32 Ko	640x236 256x160	2 16	oui	Ext. 2	PERITEL	32 Ko	***	***	*****

TABLEAU COMPARATIF DES DIFFÉRENTS MICRO-ORDINATEURS DISPONIBLES SUR LE MARCHÉ

	PRIX	MÉMOIRE VIVE	RÉSOLUTION GRAPHIQUE	COULEURS	SON	JOY STICK	MODES D'AFFI-CHAGE	EXT. RAM	EXT. JEUX	LOGICIELS JEUX	QUALITÉ PRIX
SINCLAIR ZX 81	580 F	1 Ko	64x44	EXT. oui (475 F)	carte sonore (5 octaves) 432 F	EXT. oui (120 F)	4 HF	64 Ko	****	*****	*****
ALICE	1 200 F	4 Ko	32x64	9	un son sur 3 octaves	—	PERITEL	16 Ko	*	**	****
TI 95/4 A	1 190 F	16 Ko	256x192	16	3 sons sur 5 octaves	oui	PERITEL	52 Ko	*****	****	***
SINCLAIR ZX SPECTRAN	1 490 F (16 K) 1 965 F (48 K)	16 Ko	256x176	8	oui	EXT. oui (120 F)	PERITEL	—	***	****	***
ORIC 1	2 140 F	48 Ko	240x200	8	oui	oui	PERITEL	—	**	***	***
COMMODORE VIC 20	2 500 F	5 Ko	184x176	8	4	oui	PAL	32 Ko	***	***	**
THOMSON TO 7	2 500 F	22 Ko	320x200	8	oui 5 octaves	oui (600 F)	PERITEL	38 Ko	***	****	***
ATARI 800	4 950 F	48 Ko	320x192	16	4 stéréo	oui	PERITEL	—	****	*****	**
TANDY TES Color	3 800 F	16 Ko	256x192	8	oui	oui	UHF	—	**	**	**
COMMODORE CBR 64	2 990 F (pal) 3 850 F (secam)	64 Ko	320x200	16	oui	oui	UHF	—	***	****	****
HECTOR HRX	4 950 F	64 Ko	234x231	15	oui	oui 175 F	PERITEL	128 Ko	**	***	***
APPLE IIe	11 250 F	64 Ko	192x280	16	oui	oui 287 F	UHF PERITEL	128 Ko	**	****	****
APPLE MACINTOSH	25 000 F	128 Ko	512x342	N/B		Soures	Moniteur intégré	ND	—	—	**
IBM PC Jr	669/1 269 $	64 Ko	640x200	16 options		Option	UHF Monit. N/B Monit. couleurs	64 Ko	***	****	**

LES NOUVEAUX JEUX DE SOCIETE

Papier, carton, vrais billets de banque et fausses créances, lesjeux de société passionnent toujours autant le public. Des **jeux de cartes** aux **jeux de hasard** il n'y a qu'un pas. Nous l'avons franchi allègrement. Vous trouverez aussi une bonne moisson de **jeux de société pour les jeunes,** de **l'espionnage** et de la **réflexion,** mais aussi de la **stratégie,** de la **simulation** et des **wargames.** Qui, de plus intelligent ou du plus fort, du plus malin ou du plus vicieux gagnera ? C'est à vous de décider.



Organisez, la chance fera le reste



N'avez-vous jamais rêvé de connaître la face cachée de la production d'un spectacle, de percer le secret de la réussite d'un marchand de voyages, de découvrir l'univers énigmatique du monde musical ? Vos rêves n'ont plus cours ! Prenez place autour du plateau de jeu, fixez-vous des objectifs totalement nouveaux, brassez de l'argent, beaucoup d'argent, spéculez adroitement sur les cours fluctuants et surtout restez vigilant.

Le premier jeu vous met dans la peau d'un **Imprésario** — c'est son titre — dont le but est de rassembler tous les éléments indispensables à l'organisation de quatre programmes musicaux. Vous avez besoin d'un chef d'orchestre pour votre programme de musique symphonique ? Il vous manque le baryton et le ténor du « Carmen » de Bizet ? Un adversaire vous offre aux enchères un quatuor à cordes pour votre festival de musique de chambre ?

Ne perdez pas une seconde pour acquérir tous vos contacts, faire exécuter, radiodiffuser et enregistrer sur disque les concertos, quatuors, symphonies, ouvertures, requiems, opéras, etc. dont vous êtes l'énergique et non moins efficace imprésario.

La partie prendra fin au moment où vous emporterez sous votre bras le quota de disques imposé par les programmes que vous serez parvenu à réaliser. Bravo ! Mais pour mener à bien vos projets, il vous faudra de l'argent ! Et celui-ci n'est pas facile à gagner. Votre réussite ne sera pas seulement fonction du hasard ! Faites donc un 6 ! L'un de vos adversaires s'emparera immédiatement du recueil « conservatoire » où sont rassemblées par thèmes de nombreuses questions sur la musique en général.

Composez le code de la question en lançant le dé trois fois de suite. 325 : Quel est le compositeur tchèque qui lors de son séjour aux États-Unis écrivit sa neuvième symphonie dite du « Nouveau Monde » ?

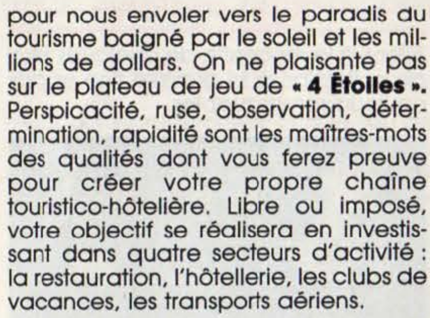
Vous savez ? Tant mieux, vous êtes cultivé et votre réponse va vous rapporter de l'argent. Vous ignorez ? Tant pis, vous ne toucherez rien, mais votre culture va s'enrichir.

Les profanes choisiront les questions « Accessit » dont la 325 fait partie. Les musiciens avertis et les musicologues pourront exercer leurs remarquables connaissances en répondant aux questions « Premier Prix » qui, noblesse oblige, rapportent davantage.

Ce jeu éducatif, dont la présentation est très soignée, a la double vocation de faire découvrir le monde de la musique tout en s'amusant. Avec un tel programme sans fausse note, on ne peut que se réjouir ! **(Grimaud : 160 F. Vente par correspondance : Ets J.M. Simon, 27, avenue Pierre-1er-de-Serbie, 75116 Paris.)**

De l'argent ! de l'argent !





pour nous envoler vers le paradis du tourisme baigné par le soleil et les millions de dollars. On ne plaisante pas sur le plateau de jeu de **« 4 Étoiles ».** Perspicacité, ruse, observation, détermination, rapidité sont les maîtres-mots des qualités dont vous ferez preuve pour créer votre propre chaîne touristico-hôtelière. Libre ou imposé, votre objectif se réalisera en investissant dans quatre secteurs d'activité : la restauration, l'hôtellerie, les clubs de vacances, les transports aériens.

Le battant que vous êtes devra déjouer les pièges de la spéculation. Vendez vos palaces avant que leur valeur ne s'effondre en bourse... Achetez un bon nombre de clubs de vacances pendant qu'il est encore temps ! Faites grimper leurs cours et revendez-les au prix fort... Troquez, à la surprise générale, vos restaurants « bon marché » contre les avions de forte valeur appartenant à l'un de vos adversaires milliardaires.

Les cours tantôt chuteront, tantôt augmenteront, parfois exploseront. Dans ce contexte fiévreux où l'argent mène la danse, construisez-vous un empire inébranlable soutenu par un capital financier dont vous assumerez la saine gestion. Le jeu est truffé de rebondissements qui peuvent vous métamorphoser soit en capitaliste respecté ou en individu déchu et ruiné. Vous connaîtrez enfin votre sort lorsque l'un des joueurs aura empoché 100 millions de dollars. Ne vous laissez jamais surprendre ou feignez de l'être ! Ne comptez que sur vous ; le hasard ne vous aidera pas considérablement. Conservez du début à la fin le visage souriant, détendu et confiant, image imperturbable de votre force tranquille (voir billet).

(Habourdin International : 150 F.)

JEUX DE CARTES

A vos cartes distribuez, jouez !

Une pause à la mi-journée ? Un après-midi pluvieux en famille ? Une fin de soirée entre amis ? A la maison, au café ou dans le train, toutes les occasions sont bonnes pour taper le carton ! Du rami à la belote, du poker au huit américain, du whist au bridge, le jeu de cartes classique, de tradition ancestrale, offre à tous un moment de détente ! Le plaisir est sans cesse renouvelé !

Moyen de communication facile, d'une diversité illimitée, le jeu de cartes est un véritable trait d'union entre les gens. Toujours en poche, il permet aux uns d'entretenir des talents dans leurs spécialités, aux autres d'exercer leur génie créatif. Hormis la motivation ludique, le jeu de cartes possède mille facettes attrayantes.

Haute couture et jet society

Allons à la rencontre de quelques jeux de collection à la gravure fine et aux couleurs remarquables.



Pour le premier jeu, on a demandé à un grand couturier de prendre ses crayons et ses ciseaux ! La mode Valet Dame Roi est lancé. **M. Lanvin** a rhabillé new look nos cartes-mannequins. Les sympathiques valets, les gracieuses dames au regard troublant et les rois à la sagesse exemplaire font peau neuve. Recherche graphique soignée et raffinement suprême dans les couleurs !

Avec des cartes ayant un dos « griffé » **Omar Sharif,** vous pourrez prétendre mieux jouer dans une phase de chance. Plaisir des yeux et rêve oriental, **Hiroshige** vous permettra d'abattre votre jeu dans un artifice d'images japonaises.

Pour honorer l'année sainte et la venue du pape à Lourdes en 1983, trois jeux différents retracent l'histoire de l'existence des 264 papes qui se sont succédés de Saint-Pierre à Jean-Paul II.

Clap spécial pour les **Géants d'un mythe :** les caricatures des plus grandes stars hollywoodiennes et françaises, dont B.B., remplacent vos figures habituelles sur un film de 54 cartes ! Chaque partie se déroule en direct du lieu de tournage !

Même procédé graphique pour essayer de distraire vos adversaires en les amusant avec **Le Jeu des médecins** dont les scènes d'hôpital sont finement revues et humoristiquement corrigées, et **le Jeu des proverbes** dont les illustrations vous feront peut-être oublier que c'est bien vous qui aviez la main ! Malheureux au jeu, heureux en amour, qui sait ?

Érotiquement vôtre ! Pour que l'œil puisse percer le mystère de la carte anamorphosée, emparez-vous du miroir cylindrique ! Moments privilégiés pour le mort du bridge ! Pinozac signe le graphisme de ces **Anamorphoses** très étonnantes. **(Grimaud).**

Pour les jeunes, Zébulon, Margotin, Pollux et les autres reviennent en force ! Nos héros du Manège enchanté illustrent très gaiement un nouveau jeu des 7 familles. Celui-ci est édité à l'occasion de la diffusion de l'émission du même nom sur FR3 pendant toute l'année 84.

Qui se souvient de la famille Vol au Vent ? Et la famille Lafleur ? Ces deux familles appartiennent aux vingt et une **Familles d'autrefois** (trois jeux de sept familles) dont la création se situe entre 1900 et 1950. Ils viennent d'être réédités **(Ducale. Chaque jeu : 6 F).**

A vos cartes donc, mais gare à la distraction inopinée, qui risque de vous faire perdre la tête, l'atout et le dix de der !

TABLEAU DES JEUX DE CARTES

JEUX	54 CARTES	PRIX
LANVIN en fourreau carton	2 x	110 F
LANVIN en coffret bois	2 x	360 F
OMAR SHARIF	1 x	16 F
OMAR SHARIF	2 x	37 F
HIROSHIGE	1 x	46 F
LE JEU DES PAPES	3 x	120 F
LES GEANTS D'UN MYTHE	1 x	320 F
LE JEU DES MÉDECINS PROVERBES EN HUMOUR	2 x	36 F
ANAMORPHOSES PINOZAC	1 x	64 F

ESPIONNAGE... POLICIER...

Plantons le décor.

La mer Méditérranée. Le soleil. Une île : La Sicile. L'île est en effervescence : des barrages de police partout. Un attentat. Un restaurant qui explose. Des embuscades. Palerme bouillonne...

Quatre familles de la **Mafia** vont tenter de contrôler l'île. Il s'agit d'occuper le plus grand nombre possible de cases. Pour l'État, il faut stopper la progression de toute famille et mettre fin aux agissements des Mafiosi.

Le Boss et les Picciotti (jeunes membres de la Mafia) sont fréquemment mis à l'écart du jeu pour une durée très variable. La vie d'un Mafioso n'est pas facile sur le plateau de jeu ! Il faut éviter toute mauvaise rencontre avec le préfet, respectable personnage aux pouvoirs multiples. Le Sisde (Service secret intérieur) peut cumuler contre vous des preuves de culpabilité dans d'étranges affaires. Les carabiniers vous placent en garde à vue ou vous jettent en prison. Si vos problèmes s'aggravent, vous irez faire une cure de repos sur le Continent (l'Italie). L'État italien contre l'honorable société, bien sûr ! Mais les luttes fratricides entre les familles de la Mafia n'auront de cesse qu'à l'ultime instant de la victoire de l'une d'entre elles.

L'œil doit être attentif pour la tactique de déplacement. Le coup de dé très efficace pour échapper à une fusillade, contrôler un lieu ou sortir de prison.

Le vainqueur Mafiosi est celui dont la famille a réussi à contrôler quatre cases pendant un tour complet. **(International Team : 130 F).**

JEUX DE SOCIÉTÉ POUR LES PLUS JEUNES

Du suspense à gogo...

Les jeux dont il va être question ne sont pas réservés à l'élite des tout petits ou de certains jeunes. L'intérêt de ces jeux est tel qu'il est tout à fait concevable d'y jouer entre parents et enfants, mais aussi entre gens dont l'âge de raison semble avoir disparu dans les brumes d'un lointain passé.

Connaissez-vous le jeu des chaises musicales ? Pendant qu'un sympathique virtuose joue de son instrument, plusieurs personnes tournent autour d'un cercle de chaises. Lorsque le morceau de musique s'achève, chaque joueur doit s'asseoir le plus vite possible sur la chaise la plus proche. A chaque tour il y a un perdant car le nombre de chaises est toujours égal au nombre de personnes moins une.

Vous venez de comprendre la règle du **Défi des Schtroumpfs,** si ce n'est que les personnages qui tournent sont les Schtroumpfs eux-mêmes et les chaises de ravissantes maisons colorées. Vous serez l'heureux Schtroumpf gagnant si vous parvenez à pénétrer dans la dernière maison.

Et la musique, me direz-vous ?

Quand le hasard, en trois coups de dé, fera sortir de sa tanière le redoutable Gargamel, ce sera sauve qui peut sur le plateau de jeu. L'insupportable suspense prendra fin au moment où l'un des petits lutins, malheureux Schtroumpf sans défense, ne pourra plus se réfugier dans une maison. Le méchant Gargamel n'en fera qu'une bouchée et rentrera satisfait dans sa tanière mystérieuse. Le calme enfin revenu, tous les Schroumpfs ressortiront de leur refuge momentané et inévitablement, on barricadera l'entrée de l'une des maisons. Le dé fatal sera à nouveau relancé, tour à tour, par chaque joueur.

Bonne chance à nos petits lutins courageux ! **(Ravensburger : 76 F).**



Germaine la grande Crado

Salut les Fraggles ! Les cinq héros de Fraggle Rock, Gobo, Béa, Boubeur, Mag et Wembley vous entraînent joyeusement dans leur monde fantastique.

Adaptation fidèle de la série télévisée sur FR3, le jeu des **Fraggles** vous propose de remplir trois missions en compagnie de votre Fraggle préféré.

Mais ce n'est pas si simple que ça ! Pour satisfaire aux deux objectifs dans les grottes de Fraggle Rock et ramener un radis du jardin des Gorgs, vous devrez faire des prouesses. Attention, la galerie souterraine s'effondre ! Gare à la crevasse ! Tant pis, changeons de parcours... Dans le jardin, Gorg Junior vous guette ! Il est prêt à refermer tous les pièges au moment où vous chiperez votre radis dans le potager.

Votre périlleux voyage en pays Fraggle vous emmènera auprès de Germaine, la Grande Crado. Assise au fond du jardin, elle vous sera de bon conseil.

Pour terminer, on fait la course pour retourner à la piscine de Fraggle Rock. Vous pourrez emprunter le chemin le plus rapide en sautant adroitement dans le puits et vous vous laisserez glisser sur le grand toboggan.

Vous serez typiquement Fraggle ! **(Ravensburger : 90 F).**

Des chats et pas de rats

Avançons prudemment vers le lieu de notre troisième jeu. Marchons sans faire de bruit. Arrêtons-nous ! Nous y sommes. Voici le grand manoir luxueux que nous cherchions. Pas âme qui vive... Pénétrons dans le petit salon. Un bruit de poubelle renversée ! C'est un chat noir qui rentre dans la cuisine. Là-bas, dans la cave, un chat blanc ! Dans l'entrée, un roux ! Mais combien sont-ils ? Cinq, ils sont cinq dans le manoir des Chats Chahutent. Que font-ils ? Ils rôdent sournoisement en silence. Étrange ! Ils vont d'une pièce à l'autre sans raison apparente. Les objets bougent ! Il y en a quatre. Chacun d'eux est associé à un chat de couleur. Au début du jeu, chaque joueur reçoit deux cartes : une carte chat et une carte objet.

Et le cinquième chat ! C'est l'intrus. Il va brouiller les pistes, déclencher des bagarres entre chats... Le mystère rôde. Le suspense s'installe dans l'inquiétant manoir.

Que cherche le persan bleu qui s'est réfugié dans la salle de billard ? Pourquoi le siamois blanc se rapproche-t-il du coussin ? La souris est dans la chambre rose et pourtant le birman marron ne l'attrape pas ! L'écuelle vient se placer à côté du chat noir ! Le dénouement est proche. Le mystère va être dévoilé au grand jour. Le gagnant se découvre. Il a réussi à placer son chat sur la case occupée par l'objet qu'il devait atteindre.

Pour jouer tactique et déduction, faites preuve d'observation.

Montrer patte de velours ! **(Habourdin : 120 F).**



LES JEUX DE SIMULATION

Folles aventures sportives. Intenses moments de compétition. Voici les jeux qui vous transformeront peut-être de skipper, pilote de Formule 1 ou basketteur en grand champion. De toute façon, vous pourrez vérifier l'adage : « l'essentiel est de participer ».

Vogue le navire

Hissez le foc ! La barre à tribord ! Amateurs de régates, vous avez le vent en poupe. En coproduction avec FR3, **Thalassa** vous emmène pour vivre l'aventure du grand large.

Vos voiles sont-elles tendues ? Quittez le port. Contournez l'île qui se dresse devant vous. Le vent est de force 7. Vous naviguez vent arrière. Profitez-en ! Attention, vous virez de bord. Vous êtes au près serré. Surveillez vos voiles ! Aïe ! La météo s'en mêle. La mer se déchaîne. Votre bateau subit des avaries. Le hasard, bouée de fortune, viendra peut-être à votre secours.

Ouf ! La tempête est calmée. Sortez le spinnaker et naviguez au grand large jusqu'au port d'arrivée.

Régatez en deux temps ! Le jeu de base est conçu pour faire une régate rapide. Le second jeu offre une simulation plus réelle, mais plus difficile. Bon vent ! **(International Team : 150 F.)**

Massacrer ou conduire, il faut choisir

Sur la ligne de départ de **Grand prix,** les turbo grondent. Les bolides vont s'élancer ! Pour cette partie, nous sommes à Long Beach. Le circuit est très accidenté. Les facteurs de risque augmentent sur les cases dangereuses. Le Lotus sort de la route. La Ferrari fait un tête à queue dans le virage de la forêt. Choisissez votre vitesse. Attention, le moteur est en sur régime. Les dégâts commencent. La boîte de vitesse est cassée. Zut, un pneu crevé. La voiture prend du retard. Changez de vitesse. Évitez l'accident qui vient de se produire devant les tribunes.

Bonne route, pilote de l'impossible !

(International Team : 130 F.)

Deux lancers francs ! Reprise de dribble ! Marcher ! L'arbitre de **Play off** est intransigeant.

L'adversaire a la balle. Il attaque ! Placez vos joueurs en repli ! Un temps mort. Reposez-vous sur le bord du terrain. Permutez des joueurs si certains montrent quelques signes de fatigue. Score à la mi-temps ? 25-24. Rien n'est joué ! Vous dribblez sur un magnifique plateau de jeu, réplique exacte d'un terrain de basket. Précisons, basket à l'américaine.

Engagement. Long dribble. Trois passes. Panier ! Nouveau score : 25-26. Vous tenez la victoire.

La salle s'échauffe. L'ambiance monte. Il ne manque plus que la musique et les majorettes...

Bon match, les Harlem !

(International Team : 130 F.)



LA RÉFLEXION

Savoir ou ne pas savoir ?

Jeux de société et culture ont toujours fait bon ménage dans un souci éducatif.

Apprendre en s'amusant, quel merveilleux objectif ! On entend déjà les éminents pédagogues proposer leurs idées... La tâche est rude pour les créateurs de jeux. Savoir doser la motivation ludique et l'activité éducative d'un jeu n'est point chose aisée.

Remue-méninges solutionne le problème. Le joueur s'engage sur un parcours qui va le mener de question en question. Il y en a 6 000. Elles portent sur des thèmes aussi variés que la géographie, les divertissements, l'histoire, la littérature ou le sport.

Magnifiquement décoré, le plateau de jeu peut accueillir un très grand nombre de joueurs. Ceux-ci déplaceront d'après leur capacité à répondre convenablement aux questions.

Le gagnant est celui qui retournera le premier sur la case centrale.

Voilà un bon terrain d'entraînement pour contrôler ses connaissances générales ! « La culture, c'est ce qui reste quand on a tout oublié ? » Modeste propos qui vous placera dans de bonnes conditions pour jouer.

Faisons un essai : Quel est le pays communiste le plus proche des USA ? Qu'est-ce qu'un pet-en-l'air ?.

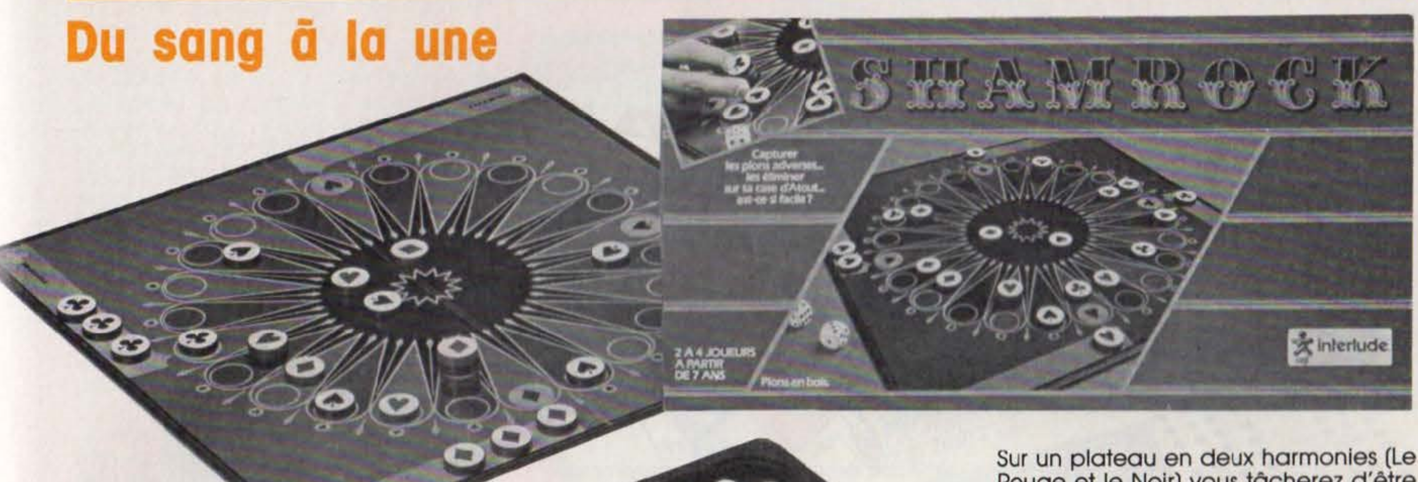
Ne soyez pas frustré si vous ignorez les réponses ! Le hasard a choisi ces deux questions. Il y en a encore 5 998 pour vous rattraper. Les réponses ? Dans le premier cas, il s'agit de l'URSS. Dans le second, ce n'est qu'une veste courte qui s'arrête à la taille.

Toute connaissance est une réponse à une question ! Cette citation, très juste, a été choisie pour illustrer la boîte de Remue-méninges. En provenance des États-Unis, voilà donc un jeu sur tout ce que vous savez et sur tout ce que ne vous ne savez pas encore... Ah ! Une dernière question !

Qui est l'auteur de cette maxime : rien ne sert de penser, il faut réfléchir avant. La réponse dans Remue-méninges. **(Miro-Meccano : 405 F.)**

LES JEUX DE STRATÉGIE

Du sang à la une



Luttes féodales sanglantes ! Combats au corps à corps sur les champs de bataille napoléoniens ! Destruction irrémédiable de l'ennemi envahisseur ! Assauts de la dernière chance sur un coup de poker !

Vous allez déployer votre énergie tacticienne pour attaquer, lutter et vaincre. Diplomate et rusé, vous agirez avec promptitude sur les parcours jonchés de pièges. Vos coups seront imparables. L'entraînement stratégique vous rendra invincible. Futurs stratèges, à vos postes !

Lancez les dés sur la piste du **Shamrock.** Avec les points secourables du hasard, affinez votre stratégie sur le plateau de jeu. Votre but est de capturer puis d'éliminer tous les pions de vos adversaires. Gare à l'étourderie ! On jugera de votre habileté à déplacer vos propres pions. Présentation très soignée pour ce jeu facile à maîtriser. Les parties captivantes mobiliseront les jeunes et les moins jeunes. Après quelques parties, vous deviendrez un excellent Shamrocker ! **(Ceji-Interlude : 115 F.)**

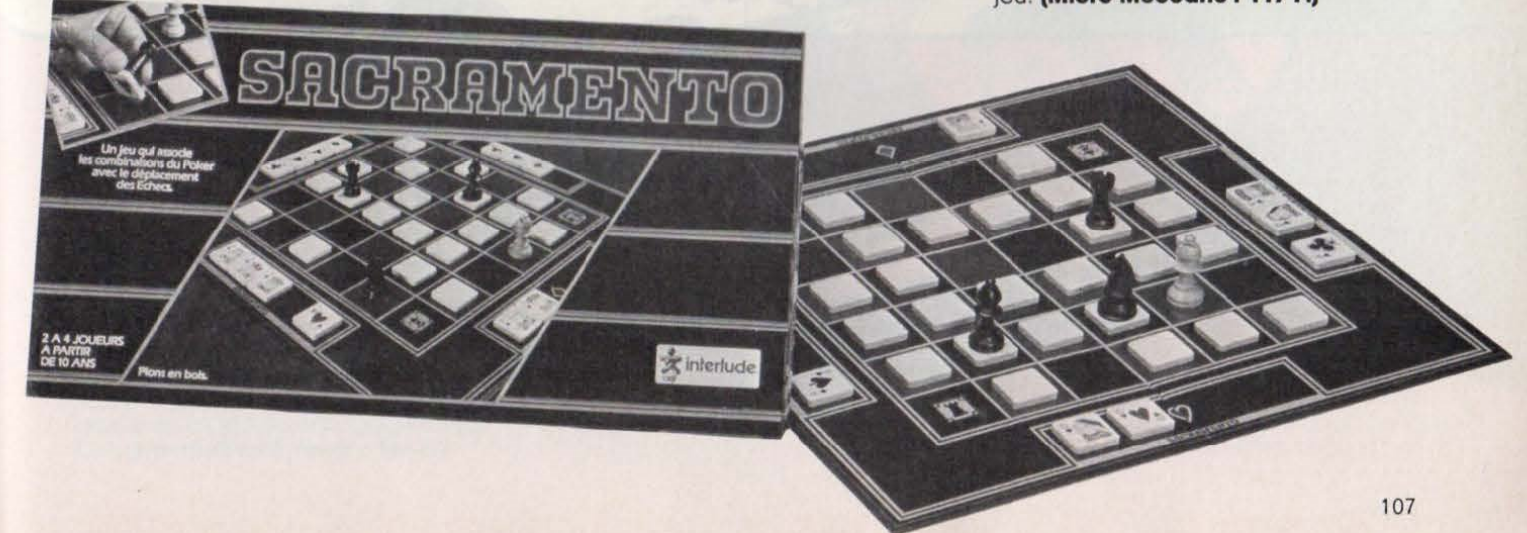
Êtes-vous amateur d'échecs ? Connaissez-vous le poker ? Que vous soyez ou non un adepte de ces jeux, vous découvrirez avec intérêt le **Sacramento.**



Sur un plateau en deux harmonies (Le Rouge et le Noir) vous tâcherez d'être le premier à réussir la figure de poker imposée en début de partie. Votre pièce d'échec se déplacera sur le jeu en quête de découvrir les pions-cartes indispensables. Tactique et mémoire vous seront nécessaires. Où se cache le 9 de trèfle ? L'as de cœur ne peut être qu'ici !

Soyez vif et observateur. Vous ne vous pardonnerez aucun coup raté ! Encore moins un oubli ! L'adversaire ne vous accordera pas le moindre écart d'attention.
Joueurs de Sacramento, mettez vos talents de tacticiens à l'épreuve ! **(Ceji-Interlude : 125 F.)**

Le **Pente** renoue avec les traditions de jeu les plus éloignées de l'Orient. Son ancêtre, le Go, lui a transmis beauté et simplicité. Le Pente (prononcez Pèn-té) est avant tout le plaisir des sens. Plaisir visuel pour le raffinement décoratif du plateau de jeu : Scènes orientales d'une extrême finesse, arabesques répétitives et couleurs sobres. Plaisir du toucher pour la douceur des pions translucides aux couleurs lumineuses.
En alliant la simplicité du jeu de dames et l'approche tactique des échecs, le Pente se joue comme un morpion sophistiqué. Vous réaliserez un Pente en alignant cinq pions sans intervalle dans la direction de votre choix.
Cette règle de base pourra s'accompagner d'une série de variantes dont les subtilités renforceront l'intérêt du jeu. **(Micro-Meccano : 117 F.)**




Fief
Epées et diplomatie des luttes féodales
Fief
Evêché de Bourg
St.Paul · Les Essarts · Bourg · St.Vivion · La Bussière
Fief
Fief
Evêché de Tournus
Tournus
L'Epervier
St.Médard
Villeneuve
Bourg
St.Paul
Blaye
Fief
Jeu de Philippe Mouchebeuf

Les guerres napoléoniennes ont inspiré un bon nombre de créateurs de jeux. Tant mieux ! Il y a là, matière à devenir un excellent stratège.
Dans **Stratego**, pas de bataille célèbre avec des noms sortis des manuels d'Histoire.
Deux armées s'affrontent sur un champ de bataille. Le but à atteindre est de s'emparer du drapeau de la partie adverse. Pour y parvenir, chaque joueur dispose de 40 pièces classées suivant les grades militaires. Tout y est : le général 4 étoiles et le sergent moustachu, l'éclaireur avisé et l'imperturbable maréchal au regard froid.

L'hymne à la guerre

Les présentations sont faites. Il ne vous reste plus qu'à placer toutes vos pièces ! N'omettez pas le drapeau et quelques bombes pour freiner l'avance ennemie. La stratégie entre en scène. En première ligne, plaçons deux colonels pour tailler une brèche chez l'adversaire. Une bombe pour la dissuasion et quelques éclaireurs pour sonder le flanc de l'armée ennemie !

Lever de rideau. Les plans dressés par les officiers s'effondrent. Les éclaireurs sont massacrés au passage des lieutenants adverses. Les démineurs tentent de désamorcer les bombes ennemies. L'espion, bien protégé, se livre à une action secrète.

Impossible de relâcher son attention ! L'adversaire observe, réfléchit et élabore de nouveaux plans d'attaque. Vous ne combattrez jamais deux fois de la même manière. Mêlant ruse et tactique, Stratego captive les esprits et mobilise les énergies du début à la fin ! A vos pièces, Soldats ! **(Jumbo/Version voyage : 75 F. Modèle de table : 115 F.)**

Férocités moyennâgeuses

De la guerre napoléonienne aux luttes féodales, il n'y a qu'un pas à franchir quand il s'agit de jeux. Dans **Fief,** chaque joueur incarne une famille de personnages aux pouvoirs multiples : seigneurs, évêques, soldats, etc. Le vainqueur est le joueur qui possède le plus de fiefs à la fin de la partie. (Temps limité ou nombre de fiefs imposé.)

Pour prétendre à la conquête d'un fief, le joueur dispose d'une force militaire, d'une puissance économique et d'un impact politique.

Les soldats se livreront des combats acharnés et sanglants. Le seigneur, impitoyable et cruel, percevra jusqu'au dernier écu, la taille des villageois. L'autorité des évêques s'affirmera au moment du prélèvement de la dîme.

Le théâtre de ces luttes médiévales se joue sur un magnifique plateau de jeu représentant six régions et quatre évêchés. La possession du Fief correspond à l'occupation de tous les villages d'une région par un seigneur anobli. Épées et diplomatie des luttes seigneuriales, le tout dans une ambiance féodale pour un jeu de conquête stratégique. **(International Team : 125 F.)**





S comme simplicité. S comme subtilité. S comme stratégie. Placez vos pions sur le double parcours en S du **Scorpion.** Avancez prudemment d'une case à l'autre. Attention le scorpion adverse pique ! Il peut à tout moment se retourner contre vous. Déjouez ses pièges ! Attention, ils peuvent être plusieurs à surveiller vos déplacements...

C'est si bon de faire du mal

Support de jeu magnifique pour un Scorpion plus agréable à rencontrer sous cette forme !
(Habourdin International : 150 F.)



LES WARGAMES

Deux nouveaux jeux nous entraînent dans le tourbillon mouvementé de la Seconde Guerre mondiale.

Violence glacée

Moscou

Septembre 1941. La guerre a déjà dévasté l'Europe entière. Sur le front de l'Est, les faits semblent donner raison à Hitler. L'armée russe est quasi détruite. La fin de la campagne approche. Fort heureusement, car l'hiver sera rude... Toutefois, des poches de résistance restent encore très actives. Avec une nette supériorité, les Allemands vont lancer ce qui doit être la dernière offensive. La carte du jeu représente la zone située à l'ouest de Moscou. Les combats font rage entre Smolensk et la capitale soviétique. Dans les plaines enneigées, les blindés et les divisions d'infanterie s'affrontent. Il faut préserver son aviation. Chaque unité de combat doit être ravitaillée. Gare à l'encerclement fatal...

Les deux joueurs (l'Allemand et le Russe) vont se livrer une bataille acharnée pendant 10 tours de jeu. Le but du joueur allemand est de conquérir le maximum d'objectifs russes. Son score final déterminera le vainqueur.

(International Team : 200 F).

Supermarina

Avril 1940. Mussolini est convaincu que la guerre va bientôt s'achever. Il est donc temps de reprendre part au combat. L'effondrement de la France l'encourage à accélérer son action. Le jeu simule la fameuse bataille aéronavale de la Méditerranée.

La flotte anglaise et la flotte italienne vont se livrer à un combat naval mémorable. L'enjeu est capital. Chaque belligérant engage sa flotte de guerre pour sauvegarder la libre circulation de sa marine marchande.

Les avions torpilleurs vont se mettre de la partie. Les navires endommagés doivent regagner le port le plus proche. Les obus pleuvent sur la Méditerranée. La visibilité se réduit. La météo médiocre détériore les conditions de déplacement. Les radars ne reçoivent plus de signaux...

Près de vous un navire fait naufrage. Rien n'est perdu. Vous vous trouvez à quelques milles de la Corse, sur le plateau de jeu de Supermarina.

(International Team : 400 F).



QUELQUES ADRESSES DE FABRICANTS ET IMPORTATEURS

MIRO-MECCANO :
Tour Essor 93
14-16, rue Scandicci
93508 PANTIN
Tél. 843.61.31

CEJI :
14-22, rue Bon-Houdart
B.P. 32, 93700 DRANCY
Tél. 830.11.00
Bureau de Presse :
Tél. 872.89.06 - 871.05.24

JUMBO :
Cabinet Christian Quintin
57, av. de Saint-Mandé
75012 PARIS
Tél. 307.20.18 - 628.83.73

INTERNATIONAL TEAM (FRANCE)
Siège social :
161-163, bd Mac-Donald
75019 PARIS
Tél. 238.80.88 - 238.99.88

GRIMAUD-DUCALE :
Ets J. SIMON : 27, av. Pierre-1er-de-Serbie, 75116 PARIS. Tél. 720.05.25.
HABOURDIN INTERNATIONAL (même adresse) : 27, av. Pierre-1er-de-Serbie, 75116 PARIS. Tél. 723.01.59.

RAVENSBURGER :
Usine et siège : Éditions Ravensburger, 68220 ATTENSCHWILLER. Tél. (89) 68.61.54.



Les Grosses têtes de Philippe Bouvard, un jeu dont nous avions parlé dans le numéro un et qui poursuit une carrière fulgurante (Nathan).

JEUX	Nombre de joueurs	AGE	INTÉRÊT	DIFFICULTÉ	TEMPS	DISPONIBILITÉ
L'IMPRÉSARIO	2 à 6	12 ou +	*****	***	1 h/1 h 30	oui
4 ÉTOILES	2 à 4	10 ou +	****	**	1 h	Juin 84
LE DÉFI DES SCHTROUMPFS	2 à 4	de 5 à 10	****		15 à 20 mn	oui
FRAGGLE ROCK	2 à 5	de 7 à 12	****		15 à 20 mn	
LES CHATS CHAHUTENT	2 à 4	7 ou +	***	*	15 à 45 mn	Juin 84
MAFIA	3 à 5	13 ou +	*****	***	1 h/2 h	oui
REMUE MÉNINGES	2 à 36 !	10 ou +	****	***	1 h...	Mai 84
SHAMROCK	2 à 4	7 ou +	***	**	30 mn	oui
SACRAMENTO	2 à 4	12 ou +	***	**	30 mn	Avril 84
SCORPION	2 à 4	10 ou +	***	**	30 mn	Mai 84
PENTE	2 à 4	8 ou +	***	*	15 à 30 mn	Mai 84
STRATEGO	2	9 ou +	****	**	1 h à 1 h 30	oui
FIEF	2 à 6	10 ou +	*****	****	1 h à 2 h	oui
THALASSA	2 à 6	12 ou +	****	****	1 h à 2 h	oui
GRAND PRIX	1 à 12	12 ou +	****	****	1 h à 2 h	oui
PLAY OFF	2 à 4	10 ou +	*****	***	1 h à 2 h	oui
MOSCOU	2	15 ou +	*****	*****	3 h à 6 h	oui
SUPER-MARINA	1 à 5	15 ou +	*****	*****	3 h ou plus	oui

LES MINI-JEUX A CRISTAUX LIQUIDES

Plus populaires que jamais les mini-jeux à cristaux liquides se renouvellent sans cesse. Tous les nouveaux appareils en témoignent. Nous sommes partis exploiter pour vous cette mine de détente. On y trouve des **jeux civiques,** des **jeux sur la vie quotidienne** et des **jeux d'aventure.**
Pour les plus exercés il y a aussi les **jeux sur le sport,** les **jeux inspirés des bandes dessinées** et les **jeux du futur.**
Mais ce qui plaira incontestablement aux petits génie en herbe, ce sont les **jeux d'attention.**
Alors à vos écrans. Et bonne chance !



LES JEUX CIVIQUES

***** Le petit pont**
Des piétons doivent traverser une rivière en passant sur plusieurs petits ponts. Ceux-ci sont cassés par endroits. Un secouriste avec une passerelle va éviter aux personnes de tomber en passant d'une rive à l'autre. Attention, les gens arrivent de plus en plus vite, et au bout de trois chutes, la partie est à l'eau !
Pour cette version grand écran, vous devez manœuvrer quatre boutons à la fois. Il faut bouger les doigts très vite. Ce mini-jeu qui fait également fonction de montre-réveil, rappelle toutefois un peu trop son petit frère précédent.
(JI 21 pour Nintendo)

***** Mario's Bombs away**
Ce mini-jeu est panorama, c'est-à-dire avec un écran multicolore à cristaux liquides. Il met en scène Mario, qui est cette fois-ci soldat chargé de transporter des bombes au milieu des lignes ennemis. Attention, de ces dernières des assaillants essayent de l'empêcher de mener à bien sa mission. De plus en plus de bombes, ça devient périlleux pour lui ! Les touches sont tout en bas de l'écran, vous les voyez donc clairement. Détail un peu regrettable toutefois, on les confond facilement : elles sont très proches les unes des autres. Sachez tapoter avec dextérité sur ce jeu indiquant également l'heure. Deux vitesses de parcours à votre gré, mais soyez bien entraîné pour affronter la seconde.
(Intrek pour Nintendo, 198 F environ hors taxe)

***** Burning**
A nouveau des bombes, dissimulées dans un immeuble en péril. Les pompiers doivent intervenir avec rapidité et désamorcer les engins avant qu'ils ne causent des ravages. Un grand attrait pour ce jeu de chez Tomy : ses touches. Au lieu d'une seule multidirectionnelle, vous en avez quatre. Proches les unes des autres, elles sont en croix Nord-Sud et Est-Ouest. C'est très pratique ! Une couleur attrayante pour le boîtier, mais un dessin un peu confus qui lasse facilement la vue. Gardez toute votre attention et ne soyez pas la première victime.
(Tomy, 75 F environ hors taxe)

******* Antigang**
Que de responsabilités ! Les bandits pullulent dans la ville et mettent la vie des passants en danger. L'un est occupé à piller une banque, l'autre passe en voiture et jette une bombe à un carrefour. Vous avez pour mission de rétablir l'ordre grâce à votre cou-

rage. Obligez les malfaiteurs à se rendre sans vous faire éliminer par traitrise !
Le dessin aux couleurs un peu tristes est avant tout très précis et agréable aux yeux. L'action mouvementée recquiert toute votre attention. Au cours de la partie, les hors-la-loi surgissent de plus en plus rapidement, ayez du réflexe. Les touches sont à gauche et à droite de l'écran, une vous permet de bouger et l'autre d'ouvrir le feu au moment opportun... sans toucher les badauds. Ce mini-jeu indique également l'heure, et son prix doux est un atout de plus.
(Bazin, 92 F environ hors taxe)

*** * * La banque**
A nouveau, vous êtes transformé en justicier. Des hommes armés ont fait irruption dans une banque. Ils menacent de leurs revolvers les clients et les employés, malgré la sonnette d'alarme. Empêchez-les de repartir avec leur butin. Vous disposez de deux



touches pour, selon l'action, vous déplacer à droite et à gauche de l'écran. Un autre bouton « catch » permet de maîtriser les voleurs. Évitez que le hold-up ait lieu sans y laisser votre peau. Un peu lassant à la longue.
(Bazin pour Sunwing, 83 F environ hors taxe)

*** * * Tremblement de terre**
Voùs êtes aux commandes d'un hélicoptère, et vous survolez une ville. Un tremblement de terre vient d'avoir lieu, les immeubles sont à moitié effondrés. Manœuvrez habilement votre appareil pour sauver les rescapés ! N'oubliez toutefois pas que vous n'êtes pas seul à secourir, et attention aux collisions en plein ciel, l'espace aérien est réduit.
Deux possibilités de vitesse de jeu, pour ce LCD apocalyptique. Vous disposez de deux boutons pour un boitier au dessin clair et à l'épaisseur minime... pratique pour votre poche.
(Lansay, prix non communiqué)

LES JEUX SUR LA VIE QUOTIDIENNE

*** * * * Rain Shower**
Un garçon termine d'étendre son linge, puis se repose. Mais il commence à pleuvoir. Pour que la lessive ne soit pas mouillée par les gouttes de pluie, sachez déplacer la corde à linge à droite ou à gauche. Vous disposez d'un double écran, le garçon se déplace sur les deux. A chaque goutte qui tombe sur les vêtements, une faute ! Le héros doit aller alors essorer ses chemises sous un auvent. Deux jeux, et dans le B, plus rapide, une corneille vient, en plus, remuer la corde à linge. Sale bestiole ! Fonction de montre-réveil. Un thème original, une jolie présentation pour un jeu demandant toute votre attention ; touche multidirectionnelle.
(JI 21 pour Nitendon, prix non communiqué)

*** * * Beauty Salon**
Réservé aux figaros en herbe. Des clientes entrent dans un salon de coiffure et s'asseyent. Puis elles vont à tour de rôle se faire laver et coiffer les cheveux. Sa coiffeuse se déplace grâce aux touches à droite de l'écran. Pour le lavage et la coupe, appuyez sur « Shampoo » et « Cut ». Vous avez dix points par cliente, trente quand la coiffeuse tape sur la caisse enregistreuse après chaque opération ; cent quand elle prend une tasse de café à gauche de l'écran, de temps à autre. Si la cliente attend trop longtemps à la porte ou sur son fauteuil, c'est un gage. Dans le second jeu, le nombre de clientes et la vitesse augmentent. C'est l'enfer comme dans les vrais salons de coiffure à la mode !
Jeu sympathique et original ; jolie présentation. Pour les inconditionnels de l'élégance capillaire seulement.
(Bandaï, 167 F environ.)

*** * * * Les œufs**
Une nouvelle variante de la vie à la ferme. Les poules pondent des œufs. Ils roulent ensuite dans des corridors. Plusieurs bonshommes alors doivent les rattraper dans leurs paniers. Évitez qu'un œuf ne tombe par terre, c'est un point de pénalité, et ouvrez l'œil jusqu'à la fin de la collecte et du jeu. Deux vitesses sont prévues, la seconde est réservée aux initiés à ce sport nouveau-genre. Touches à gauche et à droite de l'écran, dessin clair et partie plus difficile qu'il ne semble. Il donne aussi l'heure. Un regret, ce jeu est fatiguant pour les yeux et demande une grande concentration. Un sport dont on se lasse.
(Bazin, 86 F environ hors taxe.)

*** * * La nursery**
Des charmants bambins, il y en a dans tous les sens. Vous avez pour mission de veiller sur eux. Vous devez les langer, les nourrir, les faire tenir tranquille, les coucher... C'est l'horreur du premier âge ! Soyez présent partout à la fois et ne vous laissez pas déborder. Réservé aux fanatiques de la layette. Le dessin est agréable et le thème original, mais la partie pêche néanmoins un peu par simplicité.

*** * * * Kitchen Panic**
C'est la torture quotidienne d'un pauvre cuisinier. Ce dernier doit vite rattraper des assiettes au vol, puis les empiler et aller les ranger dans un coin. Mais attention aux petites souris qui se faufilent malicieusement partout. Il devra les éviter, ainsi qu'un chat qui se promène au milieu de tout cela. Quelle panique dans la cuisine ! Heureusement, vous disposez de touches de chaque côté de l'écran. Elles vont aider le héros en mauvaise posture. Une fois le jeu A bien maîtrisé, passez au B et ne vous laissez pas déborder. Beaucoup de remue-ménage et un dessin très agréable et coloré.
(Lansay, prix non communiqué.)

*** * * * * Miner**
Ce jeu double écran nous transporte dans une mine de charbon. Le travail n'est pas tout rose dans les galeries souterraines. Éclairé par des lampes, vous devez chercher les boulets de charbon et les charger sur de petits wagonnets. Prenez garde à ce que ceux-ci soient acheminés correctement vers la sortie. Un autre danger, c'est la profondeur de la mine dans laquelle vous travaillez. N'y tombez pas... sauf quand vous êtes sûr de vous recevoir sur le sol ! Ce jeu fait également fonction de montre.
Vous pouvez avoir une vitesse plus ou moins grande selon la partie que vous choisissez : jeu A ou jeu B. Une touche « saut » vous donne la possibilité d'aider les mineurs dans leur travail et dans le danger. Un joli dessin, avec de la clarté et de la précision, pour un sujet original qui recquiert toute votre attention car il est moins facile qu'il n'y paraît au premier abord.
(Orlitronic, 410 F environ T.T.C.)



CASIO

PB 700 L'ORDINATEUR PERSONNEL EXTENSIBLE

MODULAIRE, COMPACT, DE L'INITIATION A L'APPLICATION PROFESSIONNELLE

2 possibilités d'alimentation/papier : Intégrée à l'appareil (présentation ci-dessous) ou à l'extérieur sur bras amovibles.

CM1
Micro cassette encastrable, sauvegarde des programmes et des données.



PB 700
Ordinateur BASIC.
Ecran "graphique" 160 x 32 points
4 lignes de 20 caractères.
Mémoire de 4 K extensible à 16 K par module de 4 K (OR4).

FA 10
Interface magnétophone extérieur.
Imprimante table traçante 4 couleurs, grande largeur 114 mm.
Livré avec mallette de transport.
FA 4 (non photographié).
Interface magnétophone et interface centronics.

© STUDIO ERICK GRAND

PB 700 CASIO : LE MICRO ORDINATEUR DE POCHE

Le PB 700 est un véritable ordinateur personnel modulaire, extensible et compact. Son acquisition par module vous permet d'adapter sa puissance à vos besoins.

VENTE EN PAPETERIES ET MAGASINS SPÉCIALISÉS. DISTRIBUTEUR EXCLUSIF : NOBLET - PARIS

LES JEUX D'AVENTURE

***** Pirate**
Vous voici projeté dans la « chasse au trésor ». Il faut récupérer un coffre rempli de pièces d'or sur le navire. Ensuite, vous le transmettez à votre compagnon. Attention, vous devez vous méfier de la colère du capitaine Crochet, qui n'aime pas voir son magot s'envoler dans des bras inconnus. D'autres ennemis vous attendent également.
Jolis coloris pour ce mini-jeu d'aventure réservé aux intrépides. Le dessin est clair et précis, avec des touches facilement manœuvrables (et que l'on ne peut pas confondre) de chaque côté de l'écran. Ce dernier indique aussi l'heure.
(Intrek pour Sunwing, 150 F environ hors taxe.)

***** King Kong**
Comment vaincre l'affreux gorille, qui s'est encore réfugié sur le toit d'un immeuble ? Pour le capturer en évitant sa menace, beaucoup d'habileté est nécessaire. Une touche « saut » peut vous aider ainsi qu'une manette à quatre directions. Intéressante, la possibilité d'avoir quatre niveaux de difficultés ; le dernier est bien sûr réservé à des experts en manœuvre. Dommage, le sujet est peu original, même si l'écran est géant.
(Orlitronic, 300 F environ T.T.C.)

***** Pengo**
Ce mini-jeu est la réplique parfaite en minuscule du fameux jeu de café Pengo. Le héros, c'est un mignon petit pingouin. Les méchants, ce sont les affreux et bêtes Smobys, ses adversaires. Ceux-ci veulent attraper Pengo, aussi doit-il se réfugier derrière un bloc de glace. La touche Attack lui permet de donner alors un coup de pied dans le glaçon. Il élimine ainsi le Smoby placé devant. Mais si c'est Pengo qui est vaincu trois fois, la partie est perdue. Le graphisme est bien réalisé, clair et agréable à regarder. Vous pouvez supprimer le son et l'écran indique également l'heure.
(Bandaï, 252 F environ.)

***** Le cirque**
Vous voilà devenu dompteur... aux prises avec quatre bêtes féroces. Ces dernières ont tendance à ne pas vouloir rester dans leur cage. Sachez les faire obéir grâce à votre fouet et aux boutons de commande, placés à gauche et à droite de l'écran. Vous devez également obliger les animaux à grimper sur leurs tabourets. Ils seront alors prêts pour le numéro de dressage. A chaque attaque vous prenant au dépourvu, un point négatif.
Joli dessin, boîtier pratique et couleurs agréables, mais partie un peu simple.
(Bazin, 92 F environ hors taxe.)

****** Western Bar**
Nous voici transportés dans un saloon au fin fond de l'Ouest américain. Après une longue chevauchée, le héros se précipite au bar. Mais voici que surgit un adversaire coriace à la gachette facile. Le cow-boy devra l'éliminer avec son six-coups, sans oublier que d'autres ennemis vont surgir en nombre croissant de plus en plus rapidement.
Pour ce mini-jeu, classique du genre, vous disposez d'une touche à droite de l'écran permettant les déplacements. Une autre à gauche commande le tir qui doit permettre d'abattre l'adversaire sans se faire descendre le premier. Action et dépaysement sont garantis, mais le sujet est un peu usé.
(Lansay pour Casio, prix non communiqué.)

******* Cowboy**
Toujours dans l'Ouest, prouvez cette fois votre habileté au lasso. Comme dans un parfait rodéo, vous devez attraper le plus de bêtes possible, sans doute afin de les marquer à votre chiffre ou à l'insigne de votre ranch. Vous devez néanmoins prendre garde au troupeau qui soudain n'apprécie pas vos intentions. Gare à la terrible charge des taureaux mécontents ! Des touches en bas de l'écran permettent de déplacer le sujet afin qu'il puisse lancer son lasso au bon moment.
Un mini-jeu qui nécessite une grande attention, les animaux belliqueux se faisant de plus en plus nombreux. Un dessin agréable et beaucoup d'action garantie au joueur.
(Lansay pour Casio, prix non communiqué.)



***** Pengingin**
Une maman pingouin doit aller chercher ses petits dans des igloos. Afin de les mettre à l'abri, elle doit transporter chacun d'eux dans un refuge en bas de l'écran. Mais un affreux ours blanc vient sans arrêt l'attaquer, il a faim de chair fraîche ! Sachez avec dextérité appuyer sur les touches afin d'éviter un massacre polaire.
Deux vitesses de jeu et un dessin mignon pour des assauts de plus en plus rapides, et un peu lassant à la longue. Couleurs sympathiques et forme originale pour l'appareil.
(Intrek, 180 F environ hors taxe.)

LES JEUX SUR LE SPORT

***** Moto Cross**
Sur l'écran, une piste de moto-cross est dessinée. Au volant d'un engin puissant vous appartenant, vous devez l'affronter. N'oubliez pas que le terrain est très accidenté, avec des bosses et des dénivellations. Sa conduite réclame donc tout votre talent de motard. Prenez également garde à ce qui peut venir du ciel. Comme ces oiseaux agressifs par exemple, qui peuvent fausser votre conduite.
Les touches sont bien placées, et vous pouvez couper le son si vous en avez envie. Ce jeu indique aussi l'heure, il est précis, amusant, mais un peu lassant dans l'image.
(Tomy, 170 F environ hors taxe.)

***** Football**
Lacez vos chaussures à crampons et installez-vous dans votre fauteuil. Ce mini-jeu reprend les règles classiques du football. Deux équipes sont en présence. Vous attaquez. Manœuvrez pour marquer le but, en évitant de vous faire prendre la balle. Des touches permettent d'effectuer une passe à un partenaire en cas de danger, ou de « shooter » dans le but au moment voulu. L'écran est de taille moyenne, mais le dessin est clair pour un jeu amusant sinon original.
Le boîtier est vert comme... le gazon au milieu d'un stade !
(Bazin, 92 F environ hors taxe.)

****** Pêche au moulinet**
Certains disent que la pêche est un sport de tout repos... mais pas ici. Le pauvre pêcheur n'a qu'une idée en tête : s'offrir une friture ! Vous devez donc l'aider à attraper le maximum de poissons, grâce aux différentes cannes à pêche dont il dispose. Faites jouer vos réflexes, et prenez garde aux vilains crabes qui vont tout entreprendre pour transformer le jeu en cauchemar.
Les boutons sont situés à gauche et à droite de l'écran, indiquant l'heure également. Deux jeux possibles. Le jeu B est réservé à des virtuoses maîtrisant parfaitement leurs réflexes. Le dessin est joli, et des performances intéressantes peuvent être réalisées.
(Lansay, prix non communiqué.)

******* La poursuite**
Au volant d'un superbe engin, vous croyez votre impunité assurée. Ne vous souciant de rien, vous enclenchez le turbo et foncez sans scrupule sur l'autoroute. Toutefois, prenez garde et surveillez votre rétroviseur. Mais oui ! la police est à vos trousses. Saurez-vous échapper aux contraventions qui planent au-dessus de votre volant ?
Le dessin de ce mini-jeu est particulièrement réaliste, et les touches placées en rang sous l'écran facilitent les manœuvres digitales. Maîtrise du véhicule, contrôle de sa vitesse, réflexes

sont exigés pour ce jeu-poursuite indiquant également l'heure.
(Lansay pour Casio, prix non communiqué.)

*** * * * * K.O. Boxing**
Le nec plus ultra parmi toutes les nouveautés de mini-jeux à cristaux liquides ! L'écran représente un combat de boxe, comme si vous y étiez. Deux combattants sont aux prises. Vous devez les diriger avec les touches situées au bas du mini-jeu. Selon l'action, vous pouvez donner des upercuts ou assurer votre défense. La grande originalité, c'est qu'une commande à la voix est possible.

Vous disposez en effet d'un écouteur et d'un micro reliés directement au jeu, qui vous permettent de donner des ordres au sujet. Cela signifie que vous intervenez directement pendant le combat comme le ferait un manager avec sa voix. Grâce à ce système à reconnaissance de parole, le boxeur ne peut que vous obéir. Il suivra vos indications pour attaquer ou se défendre, selon la situation. Avec ce mini-jeu, la fiction dépasse la réalité. Originalité et excitation garanties. Soyez très attentifs dès le début, car les coups vont pleuvoir de plus en plus vite, et les boxeurs s'affronter avec de plus en plus d'intensité.

Dessin clair, simple et agréable, effet extraordinaire assuré.
(Lansay, prix non communiqué.)

LES JEUX INSPIRÉS DES BANDES DESSINÉES

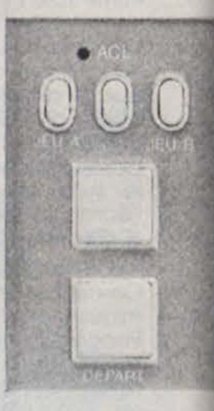
*** * * Popeye**
Avec le système panorama, une nouvelle variante de l'éternel combat entre le gentil Popeye et l'affreux Brutus qui, bien sûr, a encore enlevé la pauvre Olive. Popeye, courageux fiancé, va essayer de la sauver une fois de plus des griffes de l'ignoble individu.
Pour ce mini-jeu-montre, vous disposez de deux vitesses comme dans tous les « game and watch » de Nintendo. Les attaques de Brutus pourront ainsi être encore plus accélérées, et son adversaire aura le plus grand mal à répliquer à coups de poings ou de boîtes d'épinards. Gentil, mais... ne casse pas grand-chose.
(Intrek pour Nintendo, 198 F environ hors taxe.)

*** * * * Lucky Luke**
Une fois de plus, les affreux, sales et méchants Dalton se sont échappés. A cheval sur son fidèle Jolly Jumper, Lucky Luke doit essayer avec votre aide de les rattraper. Attention aux embuscades, et sachez-le faire dégainer à temps son revolver. Vous disposez de deux manettes de direction, ainsi que d'une touche « saut » et d'une « feu ». Un deuxième niveau de difficulté augmente la vitesse des événements. Pour triompher, soyez expert ! L'écran géant est coloré et le dessin agréable. Le jeu indique également l'heure.
Attention : il existe aussi en version double écran.
(Orlitronic, 300 F environ toutes taxes comprises.)

*** * * Snoopy**
Schroeder, le petit Chopin de la série des Snoopy's, joue du piano. Mais il risque de réveiller Woodstock, qui sommeille tout près. Aussi, Snoopy armé d'un marteau doit taper sur les notes avant qu'elles n'atteignent la Belle au Bois Dormant (près d'un tronc d'arbre !). Deux vitesses de jeu permettent aux notes de s'envoler plus ou moins vite.
L'écran est situé en haut du mini-jeu et les touches en bas, ce qui permet de le tenir et de manier plus commodément au creux de la main. Trois fautes et vous êtes éliminé. Le jeu donne également l'heure, et la couleur sombre du fond de l'écran multicolore à cristaux liquides apporte une note assez originale !
(Intrek pour Nintendo, 198 F environ hors taxe.)

*** * * Tom et Jerry :**
« Pièges » et « ballons »
Deux mini-jeux avec les mêmes héros. Tom le chat veut attraper Jerry la souris. Dans le premier jeu, attention aux doigts du chat car il y a des pièges partout. Dans le second, vous aidez Jerry à commettre moins de trois erreurs en crevant les ballons le plus vite possible.
Pour ces deux mini-jeux de présentation identique et indiquant l'un comme l'autre l'heure, vous disposez de deux touches placées de chaque côté de l'écran. Mais n'oubliez pas qu'il existe deux jeux à vitesse différente. Si une habileté certaine est demandée, le sujet lasse un peu à la longue.
(Lansay, prix non communiqué.)



*** * * Onc' Piscou**
Cet avare aussi célèbre qu'Harpagon est occupé une fois de plus avec son or. Il doit le charger sur des wagonnets, puis se déplacer avec lui vers un autre endroit. Mais attention aux ignobles Rapetous, qui veulent accaparer le magot. Un contrôle de deux directions et une touche « capture » vous aident à l'assister dans ses efforts. L'écran géant est multicouleurs et l'action sympathique. On se désintéresse toutefois rapidement du sujet, même si l'on bénéficie de deux niveaux de difficulté. Indique l'heure.
(Orlitronic, 300 F environ T.T.C.)

*** * * Schtroumpf**
Le pauvre petit Schtroumph n'a vraiment pas de chance ! Dès qu'il s'aventure hors de son village, il doit affronter l'affreux sorcier Gargamel, qui rêve de le capturer. Si ce dernier est éliminé, les dangers ne disparaissent pas pour autant. En effet, des corbeaux le guettent pour l'assaillir. Avec votre aide et une touche « saut » comme une manette multidirectionnelle, il pourra peut-être se tirer d'affaire. Gentil mais... ne saute justement pas haut, malgré deux jeux et le double écran. Fait aussi fonction de montre-réveil.
(Orlitronic, 410 F environ T.T.C.)

LES JEUX DU FUTUR

*** * * Alien**
Démarrez ce jeu à cristaux liquides, et vous voilà dans l'espace en pleine guerre (on en parle beaucoup en ce moment). Sur l'écran, une station orbitale , votre mission : y envoyer le plus de vaisseaux spatiaux possible. Prenez garde néanmoins aux envahisseurs extra-terrestres. Ils vont tout entreprendre pour détruire vos engins. Sachez les éviter. Un seul écran ici, avec des touches bien visibles et un dessin précis, sinon clair. Boîtier à la présentation peu recherchée pour un mini-jeu indiquant également l'heure.
(Intrek, 86 F environ hors taxe.)

*** * * * * Space Centurion Gundam**
Un mini-jeu très performant en tous points. Vous avez la possibilité de jouer sur trois écrans, et vous devez engager un combat dans l'espace.
Deux dimensions dans le jeu 1 ; pour la

première, évitez les missiles de Sigma en déplaçant Epsilon à gauche et à droite. Abattez-la ainsi que Beta qui la remplace. Pour la deuxième, grâce à Epsilon vous devez descendre l'adversaire avant qu'il ne détruise Alpha. Attention, vos adversaires vous attaquent dans les deux dimensions. Lorsque vous avez triomphé douze fois, passage au jeu 2.
Space Centurion doit alors éviter les balles de l'adversaire, puis l'éliminer. Au bout de dix fois, passage au jeu 3. Vous luttez à l'épée au corps à corps avec l'adversaire, en vous protégeant avec votre bouclier. Plus vous gagnez, plus la vitesse augmente ; soyez attentif !
La manette directionnelle s'utilise aisément. Graphisme précis et écran, quoiqu'un peu petit, toujours très clair. Et surtout, que de possibilités ! Y compris l'affichage de l'heure.
(Bandaï, 349 F environ.)

*** * * * Zaxxon**
Vous disposez de deux tableaux, avec possibilité sur chacun de passer de la première à la deuxième dimension. Dans le premier tableau, vous vous protégez des attaques des avions ennemis en déplaçant Zaxxon. Vous lancez des missiles en appuyant sur la touche marquée « Missile ». Dans le second tableau, vous pénétrez dans la deuxième dimension. Cela vous permet de bombarder les chars avec la touche « Bomb ». Attention, au bout de trois fautes la partie est perdue. Possibilité d'indiquer l'heure. Ce jeu est bien dessiné, avec des effets de perspective intéressants. Le score maximum est de 19 990 points, il faudra beaucoup de temps avant d'y arriver ! Belle présentation pour le boîtier.
(Bandaï, 349 F environ.)

*** * * Super Boy**
Le gentil héros s'appelle Super Boy. Il doit affronter d'affreux extra-terrestres qui viennent d'atterrir. Ceux-ci s'en prennent également à trois navettes spatiales. Pour éviter leurs attaques, vous devez déplacer Super Boy vers le haut et le bas grâce aux touches « up » et « down ». Elles sont situées à droite de l'écran. Vous pouvez repousser les extra-terrestres en appuyant sur la touche « attack ». Un ovni diffusant des rayons lumineux de temps à autre au-dessus du héros lui donne ainsi de la force. Un deuxième jeu s'adresse à des joueurs plus expérimentés. La vitesse de déplacement des assaillants est alors plus grande.
Jolies couleurs, gentil boîtier, prix doux, intérêt moyen.
(Bandaï, 167 F environ.)

*** * * * Powerman**
Le sympathique Powerman doit affronter des monstres. Vous devez l'aider à capturer les bébés-monstres tout en évitant que les monstres géants ne la dévorent. C'est quasiment un classique du genre. Le jeu est programmable à volonté, avec deux vitesses ; la seconde est bien sûr réservée aux avertis. Il indique également l'heure et fait office de réveil. Le dessin est clair quoiqu'un peu triste, mais les touches sont bien placées.
(Tomy, 125 F environ hors taxe.)

*** * * * Monster Burger**
Ici, le héros est un personnage gourmand qui n'a que l'embarras du choix. Il se rassasie à coups de hamburgers, de glaces et de sodas. Quel menu équilibré ! Mais attention à ne pas se laisser dévorer à son tour. Quatre touches en croix sont à droite de l'appareil, pour la direction. Celles pour le tir et le moment de croquer sont à gauche. Vous avez la possibilité de couper le son. Le dessin est très précis et agréable. Bon appétit.
(Tomy, 170 F environ hors taxe.)

*** * * Pac-Man**
Ce jeu de café classique est réduit ici au format mini. Le but d'une partie : manœuvrer habilement Pac-Man, petit personnage tout rond avec une grande bouche. Jamais rassasié de petits fantômes. Aidez-le à en croquer le plus possible, en évitant qu'il ne se fasse avoir par ses adversaires qui veillent.
A gauche de l'écran multicouleurs, vous avez une manette directionnelle. Ce jeu peu original en lui-même a cependant la particularité d'avoir quatre niveaux de difficultés, en fait de vitesse. Bon courage et bon œil.
(Orlitronic, 350 F environ T.T.C.)
Attention : existe aussi en double écran sur le même principe.
(Orlitronic, 410 F environ T.T.C.)

LES JEUX D'ATTENTION

*** * * * Football et Octopuce**
Ces deux mini-jeux sont réunis dans cette rubrique, car ils forment la partie supérieure d'une calculatrice de poche. Cette dernière est la même pour l'un comme pour l'autre.
Le premier jeu représente sur son écran un terrain de football. Deux équipes sont en présence pour une partie acharnée, et vous devez aider l'une des deux à marquer le plus de points possibles. Sachez lui éviter de laisser passer le ballon en direction de ses buts.



Le deuxième jeu est basé sur la lutte stratégique. Celle-ci a lieu contre l'ordinateur, et vous devez faire appel avant tout à la réflexion afin de triompher d'un adversaire de taille.
Dans les deux cas, la présentation du jeu est sobre et le dessin précis mais un peu triste. Toute votre attention est exigée, c'est difficile.
(Lansay pour Casio, prix non communiqué.)

*** * * * * Othello**
Tout nouveau tout beau, ce jeu Othello à reconnaissance tactile. En effet, vous disposez au départ de cinq niveaux pour le jeu. Deux joueurs interviennent sur l'écran tactile ! Au départ, vous avez le choix de la couleur des pions. Sur le principe classique « éliminez avant de vous faire éliminer », Lansay joue un atout majeur. En cas de problème, vous pouvez même faire appel à l'ordinateur. Celui-ci est là pour vous aider grâce à ses conseils.
L'écran à gauche est d'un dessin très épuré, clair pour l'œil. Les touches à droite sont de couleurs différentes, donc difficiles à confondre. Que de sophistication pour un seul mini-jeu vous permettant des parties ardues, car basées sur la réflexion.
(Lansay pour Casio, prix non communiqué.)

*** * * * Pinball**
Tout à fait nouveau, ce mini-jeu représente un flipper de poche, plus précisément deux paires de flips très réalistes. Les couleurs sont agréables et vives. Le fonctionnement est apparemment simple. Vous devez appuyer sur les boutons pour renvoyer, à l'aide des manettes se dressant, les boules qui arrivent. Mais au bout d'un moment, ces dernières pleuvent de partout à la fois, ce qui complique la manœuvre. Elles passent par des couloirs plus ou moins cotés, exactement comme dans les jeux de café. Ceux-ci, déjà réduits au format des jeux de table, sont ici réduits à l'extrême.
Deux possibilités de vitesse et deux boutons — un à gauche et un à droite — pour ce double écran faisant également fonction de montre. Un seul et très léger regret, trop de coloris finissent par distraire l'attention.
(Intrek pour Nintendo, 169,50 F environ hors taxe.)

QUELQUES ADRESSES DE FABRICANTS ET IMPORTATEURS

JI 21 : 45, rue Croulebarbe, 75015 Paris. Tél. 535.32.38.

Lansay : 149, bd Voltaire, 92600 Asnières. Tél. 733.80.80.

Tomy : B.P. 49, 01210 Ferney-Voltaire. Tél. (50) 40.60.58.

Bazin : 182-184, av. Paul-Vaillant-Couturier, 93120 La Courneuve. Tél. 838.00.70.

Intrek : 3, rue Henri-Régnault, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. 751.07.94 - 708.25.20.

Orlitronic : 68, rue Montgolfier, 69006 Lyon. Tél. (7) 893.53.51.

Bandaï : Z.I. Épluches, rue de l'Industrie, 95310 Saint-Ouen-l'Aumône. Tél. 037.83.51.

Casio : 178, rue du Temple, 75003 Paris. Tél. 277.11.34.

QU'EN PENSEZ-VOUS ?

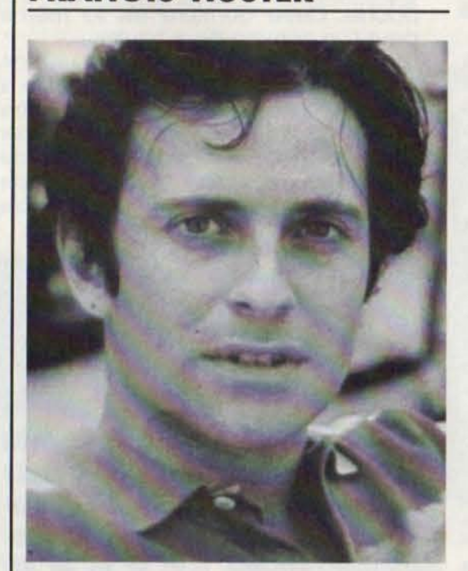
Jeux électroniques, vidéo, micro-ordinateurs et robots, ils déferlent sur nous et personne n'est épargné par cette vague de fond. Nous sommes allés demander à vos vedettes ce qu'elles en pensent. Le résultat n'est pas triste.

JEAN EDERN HALLIER

« Mort du langage ! »

La vidéo est indispensable à qui veut manier la société du spectacle, le réalisateur comme l'écrivain peut se permettre des brouillons en vidéo. Il y a beaucoup d'avantages, les corrections sont plus faciles, et surtout une plus grande maniabilité. Avec l'informatique c'est différent, les choses vont plus vite certes, mais il ne faut pas en faire une fin en soi, il faut simplement considérer l'ordinateur comme un instrument domestique. Il ne pourra jamais être utilisé pour écrire des livres parce qu'incapable de traiter avec la haute pensée et la haute poésie. Il faut banaliser ces objets, un aspirateur ne sera jamais la Vénus de Milo et on ne peut pas prendre un ordinateur pour la Bible. Les gens sont de parfaits imbéciles, ils ont le culte des objets. Je déteste les sacralisations. Je pense que l'informatique c'est la mort du langage, et dans son processus de désalphabétisation, elle crée de petits idiots.

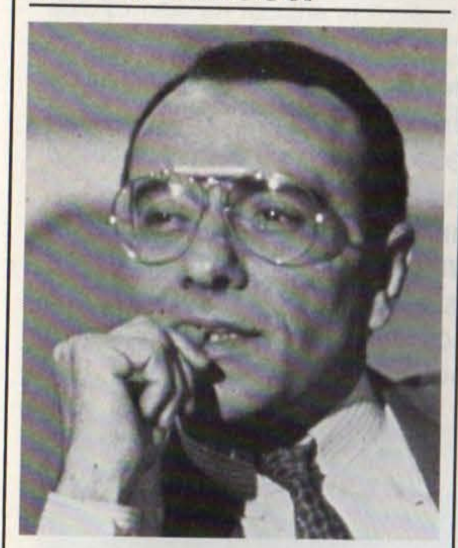
FRANCIS HUSTER



« Apprendre à se défendre dans un milieu étranger »

J'approuve à 100 000 % tout ce qui a trait aux jeux vidéo, ordinateurs, etc. Bien sûr, il m'est arrivé d'en essayer quelques-uns et je ne l'ai pas regretté. Je me souviens surtout d'une partie de poursuite sur le Lynx, un jeu particulièrement bien conçu. Seulement voilà : j'ai perdu à la fin... Non, sérieusement, j'estime que ces jeux sont tout à fait indiqués pour beaucoup de personnes, sauf pour moi. J'avoue que ça me tape souvent sur les nerfs. Autrement, je reconnais qu'ils éveillent la concentration et le réflexe d'autodéfense. Les jeux sur ordinateurs ne sont pas tous très malins. Ils obéissent à une règle précise : l'individualité. On doit s'en sortir tout seul. Je crois que c'est ce qui plaît aux jeunes et ça fonctionne très bien. Quand on est adolescent, on doit se défendre par ses propres moyens face aux adultes. En fait, l'intelligence géniale des ordinateurs, c'est d'apprendre aux jeunes à se défendre dans un milieu étranger. Ceux-ci apprennent également à attaquer, à prendre conscience de leurs différences par rapport aux autres. La grande morale que l'on peut en tirer est qu'il y a deux camps, dans ces jeux comme dans la vie : les supérieurs ou les inférieurs, autrement dit, les gagnants ou les perdants. Le tout est de savoir dans quelle catégorie se placer. Pour ce qui est du robot idéal, je crois qu'il y a un domaine dans lequel il pourrait se révéler extrêmement efficace, c'est celui de la santé. Le jour où ce super robot (ou l'ordinateur) aura trouvé la solution pour guérir le cancer, on assistera là à l'aube d'une nouvelle humanité, le véritable triomphe de la technologie.

YVES MOUROUSI



«Un robot qui lirait la presse quotidienne à ma place»

Je suis branché sur tout ce qui a trait à la vidéo, par déformation professionnelle sans doute. De toute façon, la vidéo et ses dérivés font désormais partie de la vie quotidienne et leur utilisation n'a désormais plus rien d'exceptionnel. Les ignorer, c'est un peu faire preuve d'anachronisme. Dès que j'ai un moment de libre, je me précipite sur le premier jeu électronique à portée de main et j'y vais à fond les manettes. A cet effet, je me suis offert plusieurs consoles différentes, histoire de varier les plaisirs. Il s'agit, par ordre alphabétique, de l'Atari, la CBS, la 2006 ainsi que la Mattel. Mes cassettes de jeu préférées ? J'aime bien Donkey Kong et Frogger, sans oublier l'inimitable Miss Pac-Man pour qui j'ai un petit faible. Quant au robot parfait, je le chargerais, avant de tout, de lire la presse quotidienne à ma place, ce qui me permettait d'économiser un temps considérable.

GABRIELLE LAZURE



«Les jeux peuvent se révéler dangereux»

J'avoue que les jeux vidéo ne me passionnent pas particulièrement, mais c'est un phénomène qui m'intéresse car il est très répandu parmi les jeunes, surtout aux États-Unis et au Canada. A mon avis, ces jeux peuvent se révéler dangereux par l'accoutumance qu'ils provoquent chez leurs utilisateurs qui, souvent, passent des heures, voire des journées, rivés à leur machine. Disons que c'est une arme à double tranchant, surtout en ce qui concerne les enfants qui s'en servent. D'un côté, certains de ces jeux sont intelligents, bien conçus et permettent de développer leurs réflexes, mais, d'un autre côté, cela peut se révéler assez dangereux socialement. En effet, de cette façon, les enfants apprennent à se distraire tout seuls et oublient que l'on peut aussi bien s'amuser en groupe, au contact d'autrui. Cela crée un phénomène d'isolement plutôt néfaste. En ce qui concerne le parfait robot, je le supplierais d'effectuer à ma place tous les travaux ménagers qui me barbent, comme la cuisine, la vaisselle et surtout le repassage. Ah, le repassage, je ne connais vraiment rien de plus assommant !

BRICE LALONDE

« Vidéo-informatique à la campagne »

L'idéal serait une maison à la campagne avec des systèmes permettant de recevoir des informations du monde entier. La vidéo permet d'aller beaucoup plus vite et, grâce aux effets spéciaux, on peut mettre en scène sa femme idéale. Avec l'informatique je m'amuse, mais je m'en sers aussi quelquefois pour mon travail (programme d'animation pour mon association).

EMMANUEL LEROY LADURIE



L'informatique a joué un rôle considérable dans le développement récent de l'histoire quantitative.

SUITE P. 126

LES JEUX ELECTRONIQUES DE TABLE

Ni maxi ni mini, les jeux de table roulent à une vitesse de croisière dans l'univers des jeux électroniques. Ils restent la formule la moins chère des grands écrans et la plus intéressante des petits. Les dernières nouveautés sont encore plus perfectionnées. Il y a les jeux d'aventure et les jeux du futur, mais aussi de nombreux jeux inspirés des bandes dessinées, des jeux de réflexion, des jeux sur le sport et enfin des jeux-flippers. De quoi meubler des soirées passionnantes. Nous les avons tous testés. Maintenant, à vous de juger.



LES JEUX D'AVENTURE

****** Sector**
Il s'agit d'une vraie chasse au sous-marin espion. Le jeu comprend un ordinateur, contre lequel vous devez lutter. Ce dernier essaie à chaque instant de déjouer vos plans. Vous avez une table traçante, sur laquelle il faut repérer les déplacements du sous-marin. Puis vous devez essayer de deviner la profondeur à laquelle il se trouve. Vous pourrez alors le localiser et le couler. Mais attention, lui aussi est armé, aussi veillez à ne pas perdre vos forces le premier. Devant la table, un pupitre sur lequel les touches sont inscrites. Cela permet une grande maniabilité, et le support est élégant, tout en bleu outremer. La maîtrise doit être parfaite avant de pouvoir disputer des parties acharnées, à plusieurs. Demande beaucoup d'attention et de concentration.
(Miro-Meccano : 300 F).



***** Donkey Kong Junior**
Un classique du genre ! L'affreux gorille Donkey Kong a été capturé par le courageux Mario, qui a réussi à l'enchaîner. Mais le jeune Donkey se dépêche de venir en aide à son papa. Grâce à une clef qu'il a en sa possession, il a la possibilité d'ouvrir les serrures des énormes chaînes qui retiennent son père prisonnier. Pour parvenir à son but, il utilise des parapluies pour descendre le long de l'immeuble, et des ballons pour remonter. Ce petit rusé doit éviter les féroces oiseaux qui l'agressent tout au long du parcours. Pour cela, il dispose de noix de coco. Arrivera-t-il à ses fins ? Ce jeu bien connu des spécialistes est présenté ici sous une forme agréable. La manipulation des touches et de la manette est facile. C'est autant d'avantages pour ce jeu de table faisant également fonction de montre-réveil. Bien qu'attrayant, le sujet du jeu est déjà un peu trop connu.
(JI 21 pour Nintendo : 400 F).

***** King Kong**
Dans la gamme Orlitronic, ce jeu à écran pliant reprend un thème archi-connu. Le petit homme courageux est aux prises avec le grand singe rebelle. Notre gorille s'est une fois de plus réfugié en haut d'un grand immeuble.

Comment le capturer, sinon en escaladant le bâtiment ? Naturellement, il faut éviter les projectiles lancés par l'abominable homme des villes. Vous assisterez le héros grâce aux manettes mises à votre disposition. Quatre directions et une touche pour le saut vous permettront de bien contrôler la situation. La mise en marche et l'arrêt du jeu sont automatiques. Le design est élégant, et le dessin suffisamment épuré pour être précis et clair. Le sujet a été malheureusement trop exploité pour être original.
(Orlitronic : 520 F).

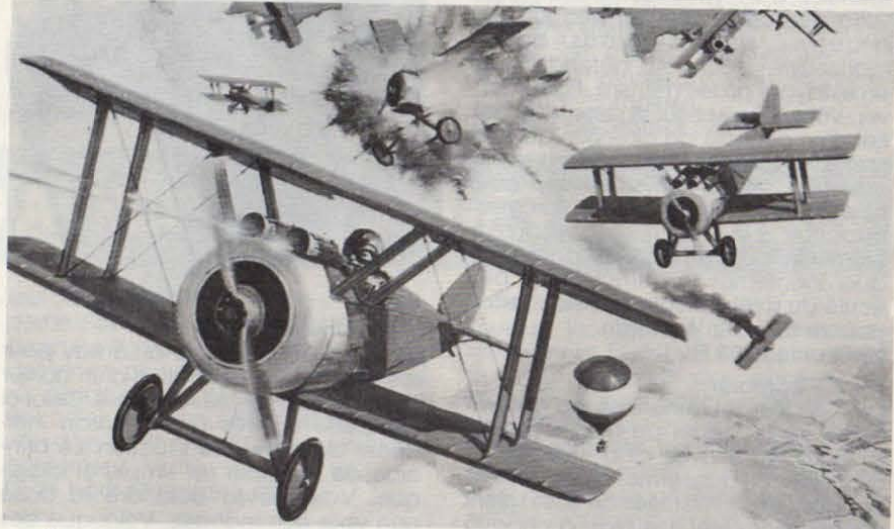


*** * * * * Subattack**
C'est la réplique du fameux jeu d'arcades des machines à sous. Le sujet est une bataille sous-marine. Vous êtes aux commandes d'un sous-marin puissamment armé. Votre objectif, c'est de préserver votre intégrité, tout en assurant la sécurité. Sachez donc manœuvrer habilement afin d'éviter les fusillades des ennemis. Plus encore, vous devrez les éliminer en les bombardant de vos super missiles. Attention, vous êtes touché, c'est un point naturellement négatif. Il ne doit pas être suivi d'autres, agissez en conséquence. Vous contrôlez grâce à deux directions possibles et une touche « feu ». Une fois le triomphe assuré, il vous reste encore un autre niveau de difficulté à franchir, quatre en tout. A la fin, vous êtes un expert de la défense sous-marine. Intéressant, un écran multicouleur permettant un effet de relief, grâce à une superposition d'images. Pratique, le jeu muet ou sonore selon votre volonté. Original, le boîtier en forme de jumelles de vue.
(Orlitronic, à sortir l'an prochain).



*** * * * La chasse aux requins**
Toujours le même genre de boîtier-jumelles. Grâce à celui-ci, vous êtes cette fois transporté dans les mers du Sud. Vous devez engager un combat sans pitié avec de féroces requins. Ces derniers vous menacent dangereusement, aussi vous devez lutter contre eux. Pour les éliminer l'un après l'autre, vous disposez d'un harpon. Sachez viser juste au moment le plus opportun, c'est-à-dire quand un des squales se présentera dans votre champ de tir. Attention, au même moment un de ses congénères peut, en traître, essayer de vous croquer. Au fur et à mesure que la partie se déroule, les requins arrivent en nombre croissant et de plus en plus vite. Le relief de ce jeu électronique est particulièrement réussi. Le score est affiché par cristaux au bas à droite de l'appareil. Les couleurs sont bien rendues, le dessin est clair et agréable.
(Tomy : 280 F).

*** * * * Combat aérien**
Déjà, il faut saluer avant tout la forme particulièrement étudiée du jeu lui-même. Elle permet d'avoir l'impression d'être directement plongé au cœur de l'action. Ce tout nouveau jeu de table sait habilement associer un effet trois dimensions à un son stéréo. On s'y croirait ! Le thème, c'est une bataille aérienne sans merci. Vous devez appuyer au bon moment sur votre mitrailleuse, afin de descendre le



maximum d'assaillants. Faites attention à ce que ceux-ci ne vous touchent pas le premier. Deux boutons « control », situés de chaque côté au-dessus de la paire de jumelles, qui représente dans sa forme le jeu de table, vous permettront de dominer la situation. Le son peut être présent ou non à votre guise. Soyez particulièrement attentif, la partie se complique quand les avions ennemis surgissent de partout à la fois, de plus en plus rapidement. C'est tout simplement captivant !
(Tomy : 340 F).

*** * * * * Caveman**
Une superbe présentation pour ce retour dans le temps. Nous sommes ici revenus à l'âge des cavernes. Un homme préhistorique aussi courageux qu'inconscient veut s'emparer des œufs du gigantesque dinosaure. Peut-être envisage-t-il de faire la première omelette géante de la nuit des temps ? En tout cas, cela n'a pas l'air de plaire au monstre qui va alors l'attaquer. Venez en aide à notre héros affamé grâce aux boutons de direction et de commande, pour contre-attaquer. Attention, de voraces oiseaux préhistoriques convoitent également les œufs. Il faut faire face sur deux fronts, grâce à la première arme redoutable de l'être humain, son intelligence. L'écran se situe devant vos yeux, et les boutons sur un clavier horizontal. C'est pratique, et les coloris sont nets pour un dessin très réussi.
(Tomy : 360 F).



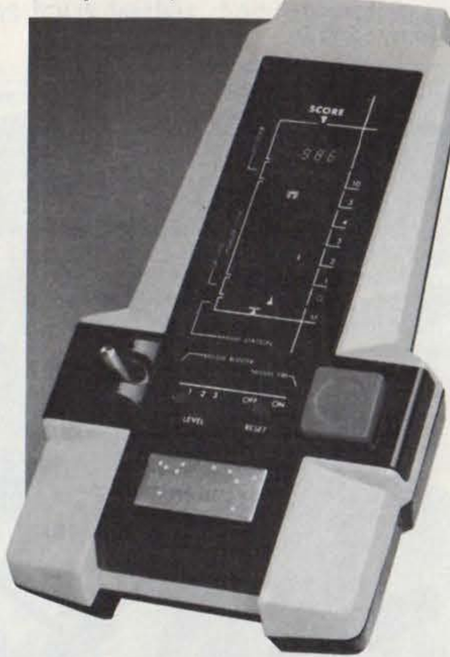
*** * * * Lupin**
Le héros dans ce jeu, c'est le fameux gentleman-cambrioleur Arsène Lupin. Ce sympathique personnage, sans scrupules pourtant, collectionne un nombre impressionnant de clefs. En effets, il a pour but d'entrer dans la chambre contenant le trésor, afin de le dérober. Mais voilà que des fantômes apparaissent et l'assaillent de tous côtés. Pour s'en débarrasser, il devra tous les éliminer. Vous pouvez l'aider dans ses déplacements grâce à une touche multidirectionnelle. Une autre marquée « fire » vous permettra de l'assister lors de la suppression nécessaire de ses assaillants. Bien que la présentation soit élégante et les couleurs agréables, on peut regretter néanmoins un dessin un peu brouillon et confus qui déconcentre et fatigue à la longue.
(Tomy : 360 F).

LES JEUX DU FUTUR

***** Space Invaders**
Dans la série des jeux de table de chez Orli-Jouet, celui-ci comporte également un écran pliant. L'action en elle-même est simple. Des ennemis, au volant d'engins inquiétants, veulent envahir votre espace spatial. Sachez, grâce à vos vaisseaux possédant des armes défensives, vous défendre en contre-attaquant. Attention, si vous êtes touché plusieurs fois la partie est perdue; ne cumulez pas les fautes. Deux directions de contrôle et une touche feu vous aideront à vous en sortir. Particulièrement intéressants, les huit niveaux de difficulté qui feront de vous un expert de la guerre aérospatiale. Mais avant d'y arriver, n'ayez pas trop confiance en votre habileté ; les efforts seront longs et ardus. Les touches sont très faciles à manœuvrer, pour un sujet un peu classique.
(Orlitronic : 520 F).

***** Galaxx TM**
Originale, cette forme en paire de jumelles. Elle vous permet de plonger directement dans la troisième dimension. Le sujet, c'est une nouvelle fois un conflit entre différentes galaxies. Au cœur de l'espace, vous êtes aux commandes d'un vaisseau spatial. Mais voilà que ce dernier est attaqué par d'autres engins. Vous devez manœuvrer pour vous défendre, tout en essayant de les détruire. Pour y arriver, vous disposez sur le dessus du boîtier d'un contrôle de direction qui permet des déplacements dans deux sens. Par ailleurs, soyez attentif pour appuyer sur la touche feu au moment opportun. Si la présentation est agréablement nouvelle, elle ne peut masquer longtemps le caractère un peu éculé du sujet. Saluons toutefois l'effort pour renouveler le design.
(Orlitronic : 500 F).

****** Rambler**
Ce n'est pas seulement un jeu électronique sur le thème de l'espace. Tout d'abord, vous avez cinq niveaux de difficultés, ce qui permet à des personnes aussi expérimentées qu'elles soient d'y trouver intérêt. De plus, à chaque fois les situations sont différentes, aussi la monotonie n'a-t-elle pas place ici. Le thème est bien sûr classique, vous êtes attaqué par de méchants ennemis, que vous devez supprimer avant qu'ils ne détruisent votre base. Mais à chaque niveau de difficultés, une variante apparaît. Des envahisseurs interplanétaires sont bien sûr présents, mais également des puits de pétrole, ou encore des météorites. Tout est fait pour créer à tout moment un nouveau jeu original. Un écran vertical présente des dessins colorés et précis. Face à lui, sur le support, des touches permettant de changer les directions ou de faire feu vous assistent. On peut couper le son si l'on veut.
(Tomy : 360 F).



****** Invader 1000**
Un coup de chapeau à Lansay pour ses efforts de présentation d'un boîtier original, pour les jeux de table. Celui-ci comporte un très grand écran indiquant clairement la situation. Le principe de la partie est simple et classique. Vous devez défendre la base que vous commandez. Voici que des ennemis arrivent, sachez les détruire avec vos missiles, avant qu'ils n'éliminent votre domaine aérospatial. Une manette à gauche en bas de l'appareil permet de bien viser les agresseurs, et quand ils sont dans votre champ de tir déclenchez vos armes avec le bouton rouge de droite. Les trois niveaux de difficulté vous demanderont beaucoup d'adresse pour triompher. A chaque niveau, la vitesse s'accélère et davantage d'assaillants surgissent de partout. Si votre base est touchée plusieurs fois, vous êtes bien sûr vaincu. Concentrez-vous et résistez en dépassant vos propres scores à chaque fois. N'oubliez pas que la victoire n'est jamais définitive.
(Lansay : 300 F).

******* Alien**
Remarquable dans sa conception, dans sa forme et son objet. Vous avez la possibilité de jouer à deux personnes, ce qui laisse envisager des parties interminables et passionnées. Sur l'écran, apparaît un vaisseau spatial qui émet des rayons. Chaque participant possède une base, sur laquelle il devra stocker ces derniers après les avoir captés. Une action simultanée et interactive est prévue entre les deux joueurs. En effet, la présence d'un double écran entraîne naturellement l'existence d'un face à face. Cela favorise des réactions immédiates, et cette dépendance des manœuvres de l'adversaire crée un intérêt nouveau. Face à votre partenaire, vous devrez être le plus rapide afin de posséder le maximum de rayons énergétiques. Trois niveaux de difficulté sont prévus. Les touches et la manette sont clairement indiquées et aisément manipulables.
(Tomy : 390 F).

****** Arcade Attack**
C'est la représentation exacte et parfaite, en plus petit, d'un vrai jeu d'arcades. L'écran vous transporte en plein cœur de l'espace, où vous êtes aux commandes d'un vaisseau. Mais des ennemis se profilent à l'horizon. Vous devez alors les éliminer en tirant sur eux des missiles. Attention à ne pas vous faire descendre le premier. Quand votre but est atteint, une explosion retentit. Elle indique la victoire exactement comme pour un vrai jeu d'arcades. Restez toutefois sur vos gardes, car d'autres assaillants vont apparaître. Plus la partie dure, plus leur nombre augmentera, et leur vitesse sera croissante. Un jeu qui demande de bons réflexes et de la concentration ; soyez attentifs pour triompher.
(Tomy : 220 F).

***** Attaque spatiale**
Elle a lieu chez vous, quand vous le voulez, grâce à ce jeu de table qui vous transporte en plein combat de l'espace, et en trois dimensions. Vous êtes à la tête d'une base, en plein milieu de la galaxie. Mais voici que surgissent des vaisseaux ennemis, dont le principal objectif est de vous détruire. Afin de survivre, tirez au moment voulu pour vous protéger en les éliminant tous les uns après les autres. Mais une fois cet escadron anéanti, un autre surgit à nouveau et tout est alors à recommencer. Plus la partie avance, plus les attaques se font multiples et rapides.
Si vous êtes malheureusement touché plusieurs fois, la partie est finie pour vous. Des touches clairement indiquées vous aideront à triompher. Jeu un peu lassant du fait de la trop grande répétition.
(Tomy : 280 F).

****** Amidar**
Ce jeu d'arcades se présente sous une forme agréable. Le boîtier comporte un écran pouvant se rétracter à l'intérieur, qui lui permet, une fois fermé, d'occuper un minimum de place. Vous pouvez même transporter l'ensemble facilement en le glissant

dans votre poche. Le thème en lui-même est simple. Pour avoir le plus de tonus possible, le héros doit manger autant de fruits qu'il peut. Malheureusement, des monstres le guettent à leur tour, il doit s'en méfier. Vous l'aiderez à s'en sortir grâce à une touche « jump » lui permettant de s'échapper loin du danger. Une manette facilite les manœuvres, pour les déplacements. Deux boutons vous donneront la possibilité de diminuer ou augmenter le son à volonté pour l'un, ou passer à un deuxième niveau de difficulté pour l'autre.
(Lansay : 450 F).

*** * * * Jungler**
Sur le même modèle que le jeu de table précédent, celui-ci comporte aussi un boîtier pliable. Cette fois, il s'agit d'une partie stratégique d'attaque et de défense. Le héros, c'est une sympathique petite chenille qui évolue dans son milieu naturel. Elle doit progresser sans se faire éliminer par les monstres qui la guettent. Plus encore, elle pourra riposter en leur décochant des traits empoisonnés. Devant l'écran à effet optique, vous disposez de touches et d'une manette pour aider la courageuse bête. A droite, vous trouverez un petit manche pour la diriger dans ses déplacements, à gauche, un bouton (« fire ») pour envoyer les aiguillons. Même possibilité de son plus ou moins fort et deux vitesses de jeu. La deuxième accroît la rapidité, soyez attentif.
(Lansay : 450 F).

*** * * * * Space Laser**
On retrouve là un thème déjà exploité, notamment par Tomy, mais Bazin a su le remodeler, le renouveler. Un grand avantage déjà, vous pouvez y jouer à deux, ce qui évite un certain ennui. Au milieu figure l'écran, et de chaque côté un tableau de contrôle pour chaque joueur. Vous dirigez un engin aérospatial, qui circule au milieu des galaxies. Voilà que l'ennemi vous attaque, vous devez le toucher en évitant qu'il ne vous prenne pour cible et vous abatte le premier. Pour vous échapper rapidement et contrôler la situation, des boutons commandent vos divers déplacements, ou la mise à feu de vos



missiles au moment de l'assaut des envahisseurs. Sachez donc être plus rapide que votre partenaire afin de l'éliminer. Quand il l'est plusieurs fois, la partie est gagnée. Mais prenez garde, plus la partie avance, plus les attaques se font rapides. Belle présentation, avec un souci de clarté afin de faciliter les commandes.
(Bazin pour Bambino : 213 F H.T.).

*** * * Zaxxon**
Bandaï a cherché ici une nouvelle forme pour un thème déjà connu. Sur l'écran, différents vaisseaux interplanétaires ennemis apparaissent afin de vous éliminer. Vous devez naturellement riposter afin d'être le vainqueur. Toutefois, chaque engin assaillant a une forme différente, ce qui apporte une touche originale. Pour maîtriser la situation, vous disposez devant l'écran, à droite, d'une manette multidirectionnelle. C'est elle qui vous permettra de vous déplacer en évitant les tirs ennemis. Pour les contrer en attaquant à votre tour, une touche « fire » se trouve à gauche. Vous pouvez couper le son si vous en avez envie, et en haut de l'écran votre score est affiché. Un jeu qui est déjà quasiment un classique, tant par le sujet que par la forme.
(Bandaï Electronics : 349 F).

*** * * * Algas**
Certainement le plus surprenant de tous, à mi-chemin entre le jeu de construction et le jeu de table petit format. Il s'agit d'un robot pour la forme, avec un jeu électronique incorporé. Le fonctionnement est aussi particulièrement original. Le premier tableau, sur le buste seul du robot, met en scène le héros qui doit éviter des missiles. Quand vous ajoutez au torse le haut du corps, vous avez le second tableau. Il faut alors que le même héros évite toujours les missiles, mais riposte en tirant sur la navette. Enfin, quand vous placez le bas du corps, le troisième tableau fait apparaître, en plus du deuxième, des obstacles qu'il faut aussi éviter. Deux touches de déplacement, une vers la gauche et l'autre vers la droite, vous aident. Une troisième déclenche le tir, et le score est affiché. Ce jeu, qui indique aussi l'heure, est intéressant, mais déconcertant sinon complexe.
(Bandaï Electronics : 349 F).

LES JEUX D'APRÈS LES BANDES DESSINÉES

*** * * Snoopy**
Ce jeu de table reprend le thème de celui édité par la même société pour les mini-jeux à cristaux liquides. Le pianiste Schrœder fait des gammes, ce qui risque d'interrompre le sommeil de Lucy. Aussi, Snoopy doit-il empêcher les notes d'atteindre cette dernière. Si jamais cela se produisait, la belle endormie se réveillerait fort courroucée. Le mini-écran est très lumineux, ce qui est un atout pour l'œil qui se fatigue à la longue. Par ailleurs, la table de contrôle comprend des boutons de commande clairement indiqués. Attention, plus la partie se déroule, plus les notes s'envolent vite. Ayez du réflexe afin de contrôler ces dernières et du même coup la situation. Classique mais lassant.
(JI 21 pour Nintendo : 400 F).

*** * * * Popeye**
Également de la sophistication dans la présentation des jeux de table. Comme dans celui à cristaux liquides, Popeye doit combattre l'affreux Brutus, grâce à ses poings et des boîtes d'épinards. L'enjeu, c'est la liberté de sa douce fiancée Olive ! Soyez suffisamment habile afin d'éviter à notre marin de tomber à la mer. La pauvre Olive, elle, est ficelée sur le pont avant d'un bateau. Ses cris de détresse font pitié à tout homme d'honneur qui se respecte. Soyez celui-là et aidez l'homme de sa vie à la délivrer. Attention, ce jeu demande plus de concentration qu'il n'y paraît ! Soyez très précis et sûr de vos actes, chaque erreur est sanctionnée d'un point négatif. Ce jeu indique également l'heure.
(JI 21 pour Nintendo : 400 F).

*** * * * Lucky Luke**
Astucieux, ce jeu de table dont l'écran se replie. Cela permet de glisser le tout dans sa poche. A sortir en cas de réunion particulièrement ennuyeuse ! Grâce à cette habile conception, vous pourrez promener votre passe-temps préféré sans risquer d'abîmer quoi que ce soit. Ici, Lucky Luke a affaire une fois encore aux frères Dalton. Heureusement, ils sont aussi bêtes que méchants. Vous dirigerez donc le héros avec un contrôle permettant deux directions, et une touche « feu ». Une fois la situation maîtrisée, passez au deuxième niveau de difficulté. L'action y est aussi mouvementée, mais cette fois beaucoup plus rapide. Ayez bon œil et bons réflexes pour faire triompher le bien. Un regret, à part l'astuce de l'écran rétractable, peu de nouveaux effets.
(Orlitronic : 520 F).

*** * * Schtroumpf**
Toujours la série qui a eu un succès monstre aux États-Unis, après avoir été le n° 1, pendant des années, en France. Le petit Schtroumpf, un être sympathique au vocabulaire particulier, est en cause. Il a affaire une fois de plus à ses ennemis, pour qui il est un sujet de chasse privilégié, à savoir le sorcier Gargamel et son chat Azraël. Pour l'aider à s'en sortir, vous disposez d'un contrôle sur quatre directions possibles. Arrivera-t-il à triompher ? Si oui, passez au second niveau de difficulté. Vous en avez quatre, mais vous devrez être expert avant d'arriver au bout du dernier. Pour ce jeu de table, une mise en marche et un arrêt automatiques. Jolies couleurs, pour les inconditionnels de la vie en bleu.
(Orlitronic : 520 F).



LES JEUX DE RÉFLEXION

*** * * * Backgammon**
Il s'agit de l'adaptation d'un jeu, très à la mode en ce moment, à un format de jeu de table électronique. Le Backgammon, ce n'est rien d'autre que l'ancien jeu de Jacquet, modernisé afin d'obliger à un maximum de réflexion. Vous pouvez ici faire une partie contre une autre personne, ou contre l'ordinateur lui-même. Le principe, c'est de déplacer vos jetons sur une tablette divisée en quatre compartiments, décorés de losanges indiquant les mouvements à suivre. Bien sûr, le but est de prendre à l'adversaire le plus de jetons possible, en évitant de perdre les siens. Deux niveaux de difficultés sont possibles, et toutes les touches nécessaires selon les situations sont clairement indiquées. Le boîtier noir produit toutefois un effet un peu sinistre. Affichage, automatique naturellement, des points de chacun.
(Lansay : 750 F).



*** * * * Dictionnaire électronique**
Deux dictionnaires électroniques sous cette rubrique. Un dit « de poche » et l'autre dit « des mercredis ». Tous deux ont obtenu l'oscar La Villette 1984 du jeu et jouet à caractère scientifique et technique. Ils sont sur le même principe, et permettent de vous aider quand vous vous exercez à un jeu de sport cérébral. Vous vous passionnez pour les mots croisés ? Ils vous aideront à trouver la solution pour une grille. Il suffit de leur demander cas par cas, pour chaque définition. Mais n'en profitez pas pour ne plus rien faire. Une notice est jointe aux dictionnaires, ainsi que cinq livrets codés de mots croisés, mots fléchés et autres jeux de lettres. Leur grand avantage est leur petit format, qui permet de les glisser au fond d'une poche. Ils indiquent également l'heure. Un léger désavantage, vous devez acheter les revues qui leur sont consacrées afin d'obtenir de nouvelles grilles codées, d'où une dépendance des parutions.

*** * * * * Super Mega 10000**
L'intérêt de ce jeu de table, c'est avant tout développer les connaissances générales de ceux auxquels il s'adresse. Le principe est simple, les joueurs doivent répondre à 11 700 questions concernant tous les aspects de la vie contemporaine. Le mini-ordinateur s'accompagne de dix livrets, le tout produisant quarante thèmes d'actualité différents. Dans chaque étape du jeu, les participants sont guidés par un microprocesseur. Il est équipé d'un afficheur à cristaux liquides, ce qui évite de se référer à un livret d'utilisation. Par ailleurs, l'électronique a été miniaturisée, et l'appareil tient facilement dans la main grâce à un boîtier redessiné. Cette réduction à l'extrême permet donc un transport plus facile en tous lieux. C'est sympathique, instructif et avantageux car le prix est doux. On peut y jouer en famille, le grand choix des questions permet une source inépuisable de parties. Bravo à Fernand Nathan !
(Nathan Electronique : 315 F).

*** * * * * Des chiffres et des lettres**
Ce jeu télévisé bien connu est adapté ici au format d'un jeu de table. Ce dernier possède un ordinateur, qui distribue les chiffres et les lettres au hasard. Ensuite il donne le bon compte, vérifie les lettres, et peut limiter le temps de réflexion. Par ailleurs, il sanctionne les erreurs et attribue les scores à chaque tour. Vous êtes donc assisté tout au long du jeu, et l'ordinateur vous guide ainsi dans vos choix. Un grand avantage, le joueur peut accélérer le jeu autant qu'il veut, ou encore le stopper provisoirement. Il peut même corriger à tout moment, ou avoir une variété plus importante de calcul. Enfin, pour les yeux fatigués, vous pouvez bénéficier d'un accroissement de la taille des chiffres et lettres. De grands avantages donc pour ce jeu ayant su renouveler sa présentation. Le mini-ordinateur avec ses trente-deux touches et l'écran de jeu à cristaux lumineux au design particulièrement réussi y sont pour beaucoup.
(Nathan Electronique : 480 F).

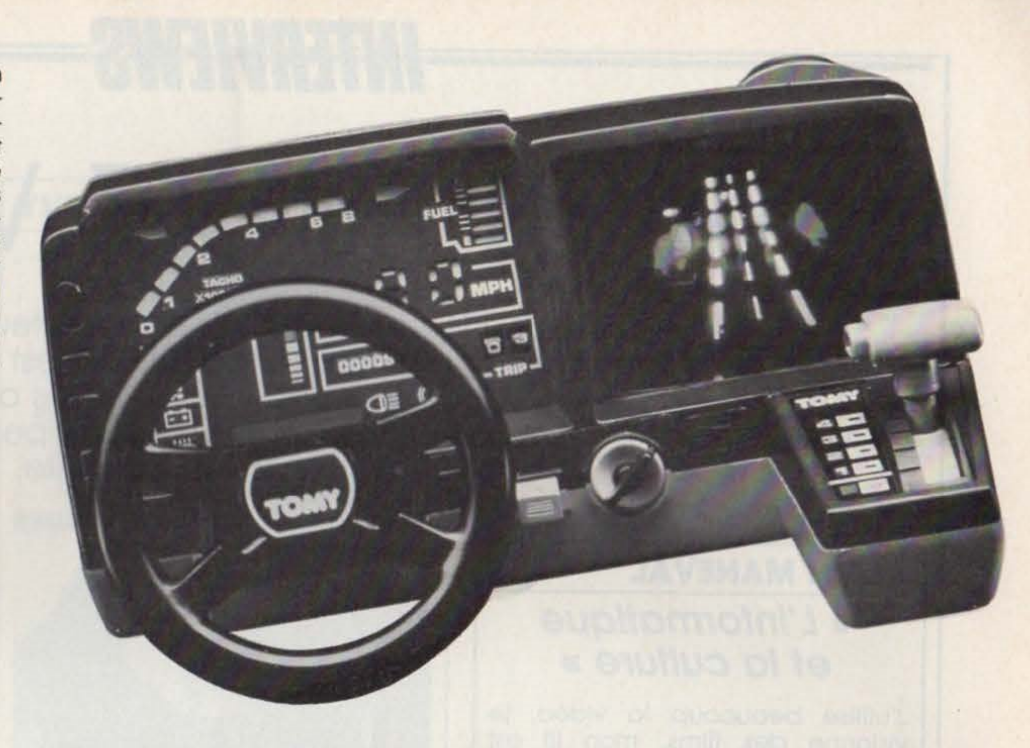
LES JEUX SUR LE SPORT

*** * * * Boxing**
Un jeu de boxe adapté au format d'un jeu de table, pourquoi pas ? Celui-ci est avant tout très clair, dans son design comme dans l'action. Le sujet, c'est bien évidemment un super combat entre deux grands champions. L'avantage, c'est que vous pouvez défendre l'un d'eux en l'aidant, son adversaire étant soutenu par le vôtre. En clair, la partie peut se jouer à deux personnes. Chacun dispose d'une série de boutons qui vont l'assister au moment opportun. L'un commandera un uppercut sensationnel, l'autre une mise en garde habile, un troisième un déplacement parfaitement calculé. N'oubliez pas que l'autre joueur a également les mêmes données, et que tout est question de rapidité de réflexes. Plus la partie avance, plus les coups pleuvent. La vitesse de jeu peut également augmenter. Ayez du tonus et la cervelle musclée.
(Bazin pour Bambino : 186 F H.T.).

*** * * * Basket**
Tous les records d'originalité sont battus pour la forme du boîtier, au design particulièrement futuriste. L'écran est face à vous, et se prolonge dans le bas pour laisser place à l'ensemble des touches reposant sur la partie horizontale du boîtier. Autre surprise, les joueurs apparaissent de profil, et non pas vus de haut comme dans la plupart des autres jeux du même genre. Le sujet est simple, comme pour une vraie partie de basket-ball, vous devez placer, par l'intermédiaire de votre équipe, le plus grand nombre de ballons dans le filet suspendu des adversaires. Attention que ceux-ci n'en fassent pas autant. Les touches indiquent clairement la manœuvre à suivre, mais l'adaptation au jeu est beaucoup moins simple qu'il n'y paraît.
(Bazin pour Bambino : 186 F H.T.).



***** **Racing Cockpit**
Il faut saluer ici les efforts de Tomy afin de trouver des effets nouveaux susceptibles d'attirer l'attention de spectateurs blasés. Racing Cockpit, c'est effectivement avant tout la vue d'une forme de voiture, phares et pare-chocs avant plus un volant. Par ailleurs, la ressemblance est également poussée dans les détails. Vous devez tourner une clef de contact pour être prêt à démarrer. Un écran à droite indique la route que vous prenez, un tableau de bord à gauche vous aide dans toutes vos manœuvres. Vous disposez d'un levier de vitesses à quatre niveaux, d'un compteur de vitesse, même d'un niveau d'essence diminuant avec le kilométrage, comme dans une véritable automobile. Votre but, c'est de diriger d'une main avertie votre véhicule sans avoir d'accident. Grand luxe, même le bruit du moteur ressemble à celui d'un vrai. Ayez la main de velours pour un trajet d'enfer.
(Tomy : 270 F).



**** **Course turbos**
On retrouve ici encore le boîtier en forme de jumelles. D'un seul coup, vous êtes transporté au beau milieu d'une piste automobile. Une compétition plus qu'acharnée est justement en train de se dérouler sur le circuit. Vous êtes au volant d'une superbe voiture de course, et devez triompher des autres concurrents. Pour y arriver, vos réflexes et la vitesse à laquelle vous roulez entreront en ligne de compte. Attention, vous devez veiller à ne pas sortir de la piste à trois voies, et encore moins heurter un des autres véhicules. Ce jeu en trois dimensions favorise une impression de relief. On se croirait aux 24 Heures du Mans. Des touche situées de part et d'autre au-dessus de l'appareil vous guideront lors des épreuves. Mais prenez garde, plus la partie avance, plus la vitesse augmente et les bolides semblent surgir de partout.
(Tomy : 280 F).

Le même thème, sinon tout à fait la même présentation existe sous la dénomination **Grand prix Turbo, chez Bazin (245 F H.T.).**

**** **Football**
Beaucoup de points positifs pour ce jeu de table. En premier lieu, si le thème est archi-connu, il est ici transposé d'une manière particulièrement réussie. De plus, vous pouvez y jouer soit à deux personnes, soit tout seul contre l'ordinateur. Chaque joueur dispose de son équipe, et l'écran reproduit la surface entière, buts y compris, d'un terrain de foot. Sachez diriger votre propre groupe, qui attaquera ou se repliera en défense selon les circonstances. Trois touches permettent d'aller de l'avant dans trois directions possibles, et une de se replier au moment opportun. Les joueurs des deux équipes, qui ont chacune une couleur différente, sont stylisés et parfaitement dessinés, les limites du terrain clairement marquées. Comble de réalisme, le tour du jeu est vert comme un gazon. Le score est affiché par cristaux liquides.
(Tomy : 250 F).

Un jeu quasi-semblable existe chez **Bazin (200 F H.T.).**

LES JEUX-FLIPPERS

**** **Astro Shooter**
Il s'agit également d'une sorte de billard miniaturisé. Ce jeu de table électronique fonctionne sur adaptateur. Vous pourrez entreprendre chez vous, grâce à lui, de fantastiques parties de flipper. Le fonctionnement est le même que pour le jeu précédent. Toutefois, celui-ci diffère par plusieurs caractéristiques. Vous avez en effet la possibilité de contrôler l'intensité sonore de l'appareil, en augmentant ou diminuant selon vos goûts. Des effets sonores ont lieu chaque fois que la boule est renvoyée d'un bumper à un autre. Tout concourt pour donner l'impression que l'on a affaire à un vrai jeu de café.

Le score s'inscrit automatiquement sur le jeu, et les touches placées de chaque côté, en bas de l'appareil, permettent un maniement aisé. Belles couleurs vives et présentation clairement rendue des divers éléments intervenant au cours de la partie.
(Tomy : 630 F).

*** **Super Ding-Ball Tronic**
Une réplique exacte d'un jeu de flipper, en plus petit. Le principe est simple, lancer une bille grâce à un ressort, qui redescend en étant renvoyé de bumper en bumper. Attention, à l'arrivée, des manettes vont vous permettre de la remettre dans le circuit aussi souvent que possible. Ce modèle possède un compteur automatique rotatif digital, qui affiche au fur et à mesure vos scores. Les bumpers peuvent être à votre choix automatiques ou non, et il y a comptage des billes en jeu. Enfin, à chaque point gagné, un flash lumineux apparaît. Le design est nouveau et le jeu permet, grâce à sa clarté de dessin, d'être utilisé par de tout jeunes enfants. Beaucoup de couleurs, mais un léger manque de sophistication.
(France Jouets : 600 F).



ADRESSES VOIR P. 117

QU'EN PENSEZ-VOUS ?

Jeux électroniques, vidéo, micro-ordinateurs et robots, ils déferlent sur nous et personne n'est épargné par cette vague de fond. Nous sommes allés demander à vos vedettes ce qu'elles en pensent. Le résultat n'est pas triste.

ALAIN MANEVAL

« L'informatique et la culture »

J'utilise beaucoup la vidéo, je visionne des films, mon lit est entouré de piles énormes de cassettes enregistrées, je reçois également en préstandard, des émissions de télé du monde entier — c'est un moyen d'information diabolique. La vidéo me permet de conserver des traces visuelles des interviews. En ce qui concerne l'informatique à Europe 1, on est en retard. On a besoin des machines, mais personnellement je ne suis pas un homme de machine, je suis un tactile, un sensitif : j'ai besoin de voir, de sentir les gens et les choses. Il faut penser l'informatique à un niveau international, pour être lié, en permanence, à la culture de tous les pays.

CHRISTINE OCKRENT

« La liberté »

La vidéo a un développement passionnant et inéluctable, c'est une formidable liberté par rapport à la programmation des chaînes. A la télévision on a des projets d'informatisation, je ne suis pas encore familiarisée avec ces engins et si j'installais un terminal chez moi, il s'y sentirait bien seul.

GABRIEL MATZNEFF

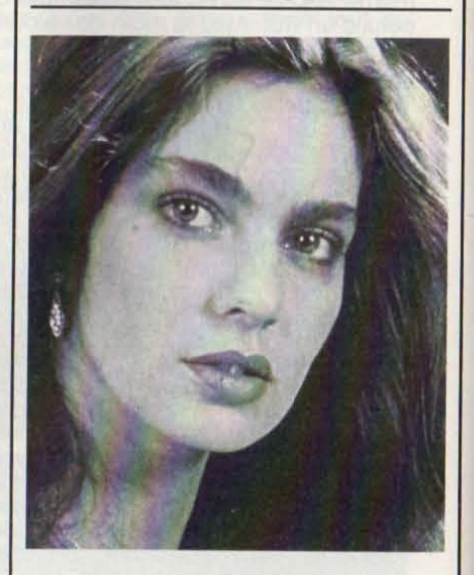


« La mémoire ! »

Le fondement de l'écriture c'est la mémoire et un écrivain ne peut être qu'enthousiasmé par tout ce qui peut l'aider à fixer le passé, à éterniser les instants fugitifs et à vaincre l'oubli, c'est-à-dire la mort. De ce point de vue les techniques vidéo sont un des apports le plus captivant de cette fin de siècle. Quant à l'informatique, c'est pain béni pour les types désordonnés et brouillons tels que moi.

(sortie en mars à la Table Ronde : La diététique de Lord Byron).

ANNE PARILLAUD



« Le temps me manque »

Les jeux vidéo ne m'intéressent pas vraiment. C'est sans doute une question de temps. Croyez-moi qu'il en faut pour s'intéresser à ce genre de distractions. Or, si je passe mon temps à « jouer » vidéo, j'ai l'impression de ne rien faire, de perdre mes journées. Un super robot ? J'avoue franchement qu'il ne me serait pas très utile car j'aime bien m'occuper des choses par moi-même. Si, pour une raison ou pour une autre, j'en suis empêchée, je perds autant de temps à vérifier si tout a bien fonctionné. Alors, dans ce cas, un robot, non merci !

YVES SIMON



« Apple II et création »

Ce sont deux technologies nouvelles qui permettent de prolonger mieux nos idées. Comme chanteur, je vais réaliser un deuxième clip vidéo, comme écrivain, je vais utiliser le traitement de texte de l'Apple II E pour l'écriture de mon prochain roman. Bien sûr, je ne compte pas sur les machines pour créer à ma place, elle sont là pour amplifier ou, mieux, organiser ce que j'imagine.

Album : Amazoniaque
Roman : Océans, chez Grasset.

LUCE PERROT



« Vidéo et cinéma »

La vidéo est une expression culturelle aussi importante que le cinéma. Il y a encore beaucoup de création à faire dans ce domaine. A la télévision nous en sommes encore au Moyen Age. La crise que nous traversons est plus culturelle qu'économique, les machines telles que l'ordinateur provoquent la panique parce qu'elles vont bouleverser notre façon de vivre et d'aborder les choses.

(Responsable du service culture de TF 1 et créatrice du département vidéo-média.)

MICHEL TOURNIER

« Aux chiottes ! »

(aucune expérience vidéo, n'en pense rien)

L'informatique : le fléau de l'humanité c'est l'abondance de mémoire, la mémoire est un boulet que l'on traîne derrière soi. L'idéal c'est l'oubli. Alors mettons les ordinateurs aux chiottes pour que l'on puisse se retrouver chaque matin comme au premier jour de la création.

BRIGITTE TERRASSE

« L'homme d'abord ! »

On peut enjoliver un projet avec des techniques nouvelles, mais en publicité, rien ne vaut « une bonne idée ». Aucune invention technologique ne pourra remplacer la créativité de l'homme.

(Directrice de création F.C.A.)

WOLINSKI

« Mes gosses me battent... »

Tout ce qui facilite l'existence m'intéresse, je n'ai jamais considéré le progrès technique comme dangereux. Au contraire, je suis passionné par tout ce qui appartient à notre époque. Je trouve que les jeux vidéo sont très drôles pour l'instant. Mes gosses me battent constamment...

LES JEUX D'ECHECS ELECTRONIQUES

Toujours plus forts, toujours plus implacables, les ordinateurs d'Échecs vous étonneront par leurs nouvelles performances. Mais comme partout, il y a à prendre et à laisser dans les nouveaux appareils. Pour vous, nous avons préparé le terrain.



MEPHISTO 3 (HEGENER ET GLASER)

DU NOUVEAU DANS LE CLASSIQUE

La « carrosserie » du Méphisto 3 est pareille aux autres modèles de la firme allemande (Méphisto 1, X, 2 et 2S). Ce qui différencie le Méphisto 3 des autres, outre son programme meilleur, c'est les « plus » et les nombreuses utilisations pédagogiques que l'on peut en faire. Le Méphisto 3 est capable à tout moment de juger la position et estimer qui est mieux. Cela permet d'effectuer des progrès rapides car l'on évite d'attaquer si l'on a une position inférieure et au contraire si l'on a une partie supérieure l'on cherchera à prendre l'initiative. Lorsque Méphisto 3 cherche un coup, il vous indique un grand nombre d'informations : le coup qu'il pense jouer, votre réponse, le coup qu'il jouera si vous répondez comme il le pense et ainsi de suite... Lorsqu'il attaque et qu'il menace mat il vous prévient (correct non !). Méphisto 3 vous montre sur combien de coups il calcule (de 2 demi-coups à 19 demi-coups), il indique à quel coup de la partie l'on se trouve, il signale également combien de positions il a examinées ; il est très impressionnant d'apprendre qu'il a vu plus de 5 000 positions quand vous en avez péniblement calculé une dizaine. Comme beaucoup d'appareils, il rejoue la partie, mais pour les débutants, Méphisto est exceptionnel car il joue le rôle du professeur indiquant si vous avez joué un mauvais coup et immédiatement après, celui qu'il fallait choisir.

Malheureusement il y a deux ombres au tableau : premièrement, il faut tabuler ses coups ce qui ne se fait pas sans risque d'erreurs ; deuxièmement, le programme de Méphisto n'est plus le meilleur. Fini le bon temps où les Allemands dominaient tous les tournois auxquels ils participaient (1er Stockholm 1980, 1er Paris 1981). Méphisto a pourtant encore un bon niveau d'ensemble, j'ai effectué plusieurs parties au niveau 3 (1 minute par coup) où il s'est assez bien débrouillé.

Méphisto a les noirs. 1. ç4 é6 2. d4 (ça ne sert à rien de faire des interventions de coups car son programme lui permet de savoir qu'il est dans une position qu'il connaît) 2... d5 3. Cf 3 ç6 4. Cç3 dxç4 5. é4 b5 6. a4 b4 (sortie de la bibliothèque) 7. Ca 2 b3 (douteux 7... Fb7 ! il faut savoir rendre quelquefois le matériel) 8. Cç3 Fa6 9. Cé5 Fb4 10. Fxç4 Fxç4 11. Cxç4 Dh4 12. 0-0 Cf6 13. Dxb3 Ca 6 14. é5 Cé4 (comme souvent, Méphisto joue bien une phase du jeu puis tombe dans un piège tactique) 15. Cxé4 Dxé4 16. Dxb4 Dxg2+ (si 16... Cxb4 17. Cd6 + et 18. Cxé4) 17. Rxg2 gagne facilement. Méphisto 3 connaît beaucoup de théorie, mais souvent sur peu de coups : défense sicilienne 1. é4 ç5 2. Cf3 é6 3. d4 çxd4 4. Cxd4 a6 5. Fd3 d6 sortie de la bibliothèque, défense Nimzowitch 1. d4 Cf6 2. ç4 é6 3. Cç3 Fb4 4. Fd2 0-0 5. é3 d5 6. a3 sortie de la bibliothèque. Le programmeur de Méphisto, Thomas Nitsche n'a pas eu peur de faire un ordinateur qui ne joue pas forcément les lignes les plus sur 1. Méphisto a les blancs 1. é4 ç5 2. Cf3 Cç6 3. Fb5 (il faut oser, les autres micros jouent 3. d4) 3...Db6 4. Cç3 é6 5. O-O Cgé7 6. é5 Cd4 7. a4 a6 8. Fç4 Cg6 9. Té1 d5 10. éxd6 Fxd6 11. Cd5!? (même si ce coup n'est pas le meilleur il est quand même sympathique de voir un ordinateur essayer de jouer tactiquement) 11... Dd8 12. Cxd4 çxd4 13. ç3 (13. a5!?) 13... O-O 14. Cb4 Fxb4 15. çxb4 é5 16. d3 Dh4 17. Fd2 Rh8 18. Té4 Dé7 19. Dh5 f5 20. Té2 é4 21. f3 é3 22. Fxé3 dxé3 23. f4 Cxf4 23. Cf3 Cxé2 24. Dxé2 Fd7 j'ai arrêté la partie car Méphisto, lorsqu'il juge la position est complètement perdu.

Dans l'ensemble ce programme attendu par les amateurs va les satisfaire car l'on peut faire de gros progrès en utilisant bien toutes les fonctions, mais les spécialistes vont être un peu déçus car Mephisto 3 est juste derrière les meilleurs.



CONCORD (SCISYS)

TRÈS ÉLÉGANT

Cet échiquier de taille moyenne (280 x 230 mm) a un design très réussi. Les touches indiquent clairement les nombreuses possibilités de l'appareil : retour en arrière (seulement 4 demi-coups), 9 niveaux de jeu qui permettent de moduler le temps de la machine de 1 seconde à plusieurs heures, le niveau 8 est réservé à la résolution des problèmes (jusqu'à 4 coups seulement), on peut interrompre à tout moment l'analyse de Concord et lui faire jouer un coup. Comme tous les ordinateurs, il joue aussi bien avec les blancs qu'avec les noirs et il vous donne des conseils, c'est-à-dire qu'il cherche le meilleur coup à votre place, mais ce n'est pas toujours un avantage. C'est un échiquier sensitif sur lequel il suffit d'appuyer sur le centre de la case départ de la pièce qui joue et sur le centre de la case d'arrivée. C'est très pratique. L'ordinateur indique ses coups par un système d'abscisse, deux diodes s'allument l'une verticalement et l'autre horizontalement. L'inconvénient majeur de Concord vient de son faible niveau de jeu, si vous jouez au niveau 6 1. Cf3 d5 2. d4 Concord répond faiblement par 2... Dd6, exposant immédiatement sa dame ou encore 1. d4 Cf6 2. ç4 é6 3. Cf3 d5 4. Cç3 dxç4 5. é3 b5 ?! (douteux) 6. Cxb5 ç6 7. Cç3 et le pion ç4 va tomber, ce début de partie a été joué au niveau 6 (temps de tournoi).

Le meilleur moyen de tester un ordinateur, c'est encore de jouer une partie contre lui, c'est ce que j'ai fait au niveau 4 (en moyenne une minute par coup). Arbitrairement je me suis attribué les blancs. 1. é4 é6 2. d4 d5 3. Cd2 ç5 4. éxd5 éxd5 (Concord sort de sa bibliothèque d'ouverture, ce qui prouve qu'il n'a pas de nombreuses variantes en mémoire car la théorie sur ce début va jusqu'au 20e coup) 5. Cgf3 ç4 ?! 6. Cé5 f6? (une grosse faute) 7. Dh5 + Ré7 8. Df7 + Rd6 9. Céxç4 + dxç4 10. Cxç4 + Rç6 (noter qu'en dehors du roi, Concord n'a développé aucune pièce) 11. Fé2 Cé7 12. Ff3 + Cd5 13. Cé3 Fb4 + (comme tous les débutants, l'ordinateur lorsqu'il voit un échec, effectue cet échec) 14. ç3 Ff8 15. Fxd5 + Rb6 16. Cç4 + Ra6 17. b4 Cç6 18. a4 Dé7 + 19. Dxé7 Cxb4 20. çxb4 b5 21. axb5 + Rxb5 22. Ta5 mat.

Ce nouveau programme de Scisys n'est pas très fort. Concord est faible dans toutes les phases du jeu : peu de lignes d'ouverture, milieu de partie moyen sans plus et très médiocre en finale. Il est dommage que Julio Kaplan ait associé son nom à ce programme en y rajoutant quelques lignes d'ouvertures.

SUPER STAR (SCISYS)

LE FRÈRE AÎNÉ

Super Star est le frère aîné du Chess Companion. Il est beaucoup plus performant aussi bien par sa force (niveau de jeu) que par ses nombreux gadgets. D'abord Super Star est modulaire, c'est-à-dire que vous pouvez remplacer son programme par un autre supérieur, il résout les mats jusqu'à huit coups, 24 niveaux de jeu sont à votre disposition, certains sont très bien adaptés aux problèmes des joueurs de compétition (Blitz 5 minutes pour toute la partie ou cadence internationale 40 coups en 2 heures 30 minutes). Super Star peut aussi rejouer la dernière partie ce qui vous évite de la noter.

Super Star avec 24 K de programme et 4 K de mémoire joue comme une bonne troisième catégorie française (élo de 1 700 à 1 800). Le programmeur Julio Kaplan (excellent maître international élo : 2 480) n'a pas choisi un très bon répertoire d'ouverture pour le Super Star. Par exemple : 1. é4 ç5 (Super Star a les noirs au niveau B4 soit une heure pour toute la partie) 2. Cf3 Cf6 (coup rarement joué, car il donne trop facilement l'avantage aux blancs) 3. é5 Cd5 4. Cç3 é6 5. Cxd5 éxd5 6. d4 Cç6 7. dxç5 Fxç5 8. Dxd5 Db6 9. Fç4 Fxf2 + 10. Ré2 O-O 11. Tf1 Fç5 (le Super Star sort de sa bibliothèque d'ouverture) 12. Cg5 d6? (un coup après avoir récité, la machine fait une grosse faute. Il fallait continuer par 12... Cd4 + 13. Rdl Cé6 avec une position complexe) 13. Txf7 Cd4 + 14. Rdl Fg4 + 15. Tf3 + Cé6 (l'ordinateur « voit » 15... Rh8 16. Dg8 + ! Txg8 17. Cf 7 mat) 16. Cxé6 Fxf3 + 17. gxf3 Rh8 18. Cg5 Dç7 19. Cf7 + Dxf7 20. Dxf7 Txf7 21. Fxf7 dxé5 22. Ré2 et les blancs qui ont une pièce de plus gagnent sans problème.

Stratégiquement Super Star ne joue pas très bien. L'ordinateur qui a les blancs joue 1. b4?! (une faute. 1. Tfd2 était plus fort) 1... Cxd3 2. Txd3 Txd3 3. çxd3 Td8 4. Tf3 (4. Td2 Fç4 gagne un pion) 4... Tç8 5. Cé4 ? (5. Ca4 !) 5... Fxé4 6. dxé4 Td8 7. Rf2 Txd5 et les noirs, avec un pion de plus, n'ont aucun mal à concrétiser leur avantage.

Le programme de Julio Kaplan, auteur d'un excellent livre sur les ordinateurs d'échecs (How to get the most from your chess computer chez R.H.M. press) a un bon niveau d'ensemble. Super Star connaît beaucoup d'ouverture, mais comme les autres micros il joue mal la transition ouverture milieu de partie. Au milieu de jeu il se débrouille bien lorsqu'il se défend ou quand la position est compliquée, il joue mal comme la plupart des ordinateurs quand il faut placer ses pièces sur des bonnes cases pour attendre avant soit d'attaquer soit de s'emparer de l'initiative. En finale Super Star joue assez moyennement.



CHESS KING

UN NOM BIEN PRÊTENTIEUX POUR UN APPAREIL FAIBLE

Le Chess King n'est pas très beau, mais il est comme tous les appareils sensitifs, facile d'emploi. Pas ou peu de risques d'erreurs. La principale qualité du Chess King est son bon rapport qualité-prix car pour 1 200 F on peut avoir un appareil qui se débrouille comme une quatrième catégorie (1 400 élo). C'est peu mais suffisant si l'on débute. Chess King a les noirs au niveau 4 (30 secondes par coup) 1. d4 d5 2. ç4 dxç4 3. Cf 3 Cf 6 4. é3 é6 5. Fxç4 ç5 6. 0-0 a6 7. Cç3 cç6 (sortie de la bibliothèque ce qui montre de bonnes connaissances théoriques) 8. d5?! éxd5 ? (8... Ca5 est bien meilleur) 9. Cxd5 Fg4 10 é4 Cxé4 11. Tél f5 12. Ff4 Fd6 13. Dd3 b5 ?! 14. Txé4 (je ne garantis pas l'exactitude de ce sacrifice) 14... fxé4 15. Dxé4 Rf8 16. Fxd6 + Dxd6 17. Dxg4 bxç4 18. Df5+Rg8 (18... Ré8 est possible) 19. Tdl Dg6 20. Dd7 Tf 8 ? (ne voyant pas la menace Dxç6 et Cé7. Il fallait absolument jouer 20... Dé8) 21. Dxç6 Tf7? (21... Dxç6 est un moindre mal) 22. Dé8 + Tf8 23. Cé7mat.

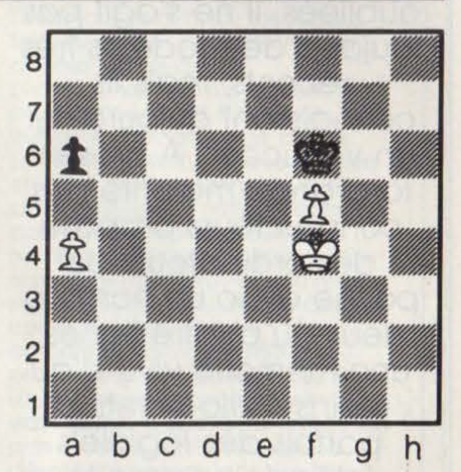
Dans une autre partie, j'ai constaté la manie du Chess King à déplacer son roi sur de mauvaises cases Chess King a les noirs 1. ç4 é5 2. Cç3 Cf6 3. Cf3 Cf6 4. d4 éxd4 5. Cxd4 Fç5 6. Cxç6 dxç6 (pourquoi se déroquer ? 6... bxç6 était meilleur) 7. Dxd8 + Rxd8 8. Fg5 Fé6 9. 0-0-0 Rç8 (le roi ne jouera pas de la partie) 10. é3 et les blancs sont nettement mieux.

Chess King est un nouveau ordinateur fabriqué en Angleterre. Les Anglais ont repris le programme du Cirus, vieux de trois ans, ceci expliquant que Chess King ne puisse pas être du niveau des programmes les plus récents. Pourtant son prix étant peu élevé, il peut être un adversaire tout à fait correct pour un débutant qui jouerait peu.

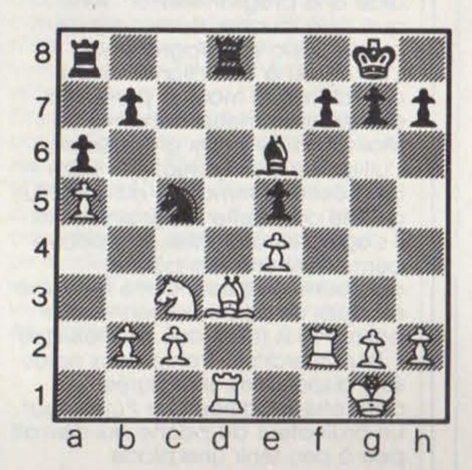
L'AVENIR DES ORDINATEURS D'ÉCHECS

UN FUTUR A SENSATIONS

Depuis 1978, date où apparaissait pour la première fois en France le premier ordinateur jouant aux échecs, le Chess 3 (ordinateur très faible qui ne connaissait pas toutes les règles du jeu : roque et prise en passant, notamment), les programmes des micros ont fait de gros progrès. Aujourd'hui, cinq machines au moins se classent parmi les 2 000 meilleurs joueurs français, ce qui n'est déjà pas si mal. Mais depuis un an les programmeurs ont du mal à améliorer leurs machines. Bien qu'ils aient dans l'ensemble résolu le difficile problème des ouvertures en bourrant le programme de coups connus, ils n'ont pas encore trouvé le moyen d'aider le micro à ne pas commettre de fautes dès la sortie de la bibliothèque d'ouverture. En effet, l'ordinateur ne commence réellement à réfléchir qu'au moment où il sort de sa bibliothèque. Mais au lieu de continuer l'idée du début (par exemple : mener une attaque contre le roi adverse ou isoler un pion ennemi...) le micro réfléchit et, bien souvent, il fait n'importe quoi car il est encore aujourd'hui incapable de faire un plan. C'est-à-dire d'imaginer les possibilités de chaque camp : soit attaquer, soit se défendre, soit chercher à contrôler une case... L'ordinateur est capable seulement de calculer des coups. Cela dit, il le fait quelquefois très bien. Aujourd'hui, les micros trouvent plus vite que n'importe quel humain la solution d'un mat en 2, 3, 4, 5 ou 6 coups. En effet, leur programme leur permet ce genre de prouesse. En revanche, ils sont encore incapables de gagner cette finale pourtant simple.



Le joueur humain voit rapidement 1. Ré4 Rf7 2. Rd5 (il faut se résoudre à perdre le pion f pour gagner le pion a puis la partie) 2... Rf6 3. Rç6 Rxf5 4. Rb6 Ré6 5. Rxa6 Rd7 6. Rb7 et le pion a, va à dame. Notre joueur humain saura rapidement que les noirs peuvent répondre 1... a5! (au lieu de 1...Rf7) 2. Rf4 Rb7 3. Ré5 Ré7 4. Rd5 Rf6 5. Rç6 Rxf5 6. Rb6 Ré6 7. Rxa5 Rd7 8. Rb6 Rç8 9. Ra7 (sinon les noirs jouent Rb8 et Ra8 et la partie est nulle) 9... Rç7 10. a5 Rç8 11. a6 Rç7 nulle car le roi blanc ne peut pas sortir de sa prison. Après avoir calculé cette variante le joueur trouvera instantanément 1. a5 Rf7 2. Ré5 Ré7 3. Rd5 Rf6 4. Rç6 Rxf5 5. Rb6 Ré6 6. Rxa6 Rd7 7. Rb7 gagne car le pion a va à dame. Actuellement aucun ordinateur n'est capable de trouver cette variante dans un temps raisonnable de 5 minutes. Tous trouvent 1. a5, mais ils sont incapables de concevoir un plan où il faut laisser le pion f pour gagner le pion a et la partie. Le jour où un ordinateur trouvera rapidement la solution, les programmeurs auront fait un pas de géant et ils se seront rapprochés un peu plus du champion du monde. Entre nous, si certains Français peuvent craindre un jour de se faire battre par une machine, Karpov (actuel champion du monde) peut dormir sur ses deux oreilles.



IMPORTATEURS

S.E.R.E.P. : 103-115, rue Charles-Michel, Zone Industrielle Saint-Denis. Tél. 243.36.22. Importateur du Super Star et du Concord.

Lansay : 149, boulevard Voltaire, 92600 Asnières. Tél. 733.80.80. Importateur du Chess King et Méphisto 3.

	Prix	Esthétique	Alimentation	Surface échiquier	Modulaire	Retour en arrière	Conseils aux joueurs	Force
KING MASTER	1 200	xx	Secteur	Sensitif	Non	4	Non	xx
SUPER STAR	1 800	xxxx	Piles et sect.	Sensitif	Oui	Complet	Oui	xxxx
CONCORD	2 000	xxxx	Piles et sect.	Sensitif	Non	2	Oui	xx
MEPHISTO 3	2 600	xxx	Piles et sect.	Cristaux liquides	Oui	Complet	Oui	xxxx

LES ORDINATEURS

Dans notre premier numéro nous avions fait un tour d'horizon rapide des différents ordinateurs de poche disponibles sur le marché français. Bien sûr nous ne vous avions proposé que quelques modèles. Voici les principales calculettes oubliées, il ne s'agit pas toujours de modèles très récents, mais ils connaissent aujourd'hui un vif succès. A présent la grande majorité des constructeurs propose des ordinateurs de poche avec un écran à deux ou quatre lignes, une mémoire vive d'au moins 4 kilo-octets et parfois des logiciels intégrés comme le traitement de textes ou la gestion de fichier (carnet d'adresse), peut-être bientôt des logiciels de jeux.

Sanco TPC 8300

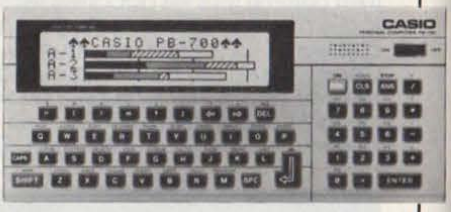


Le TPC 8300 est un pico-ordinateur très proche du PC 1500 Sharp. N'allez pas croire qu'il s'agisse des mêmes machines. La Sanco, très originale, ne s'apparente pas aux calculateurs traditionnels. Il est impossible de faire des calculs simples, le mode calcul est inexistant. Voici un ordinateur de table aux dimensions d'une simple calculatrice. La taille du TPC 8300, n'en fait pas une véritable machine de poche, mais plutôt d'attaché-case. Il n'a rien à envier aux claviers d'ordinateurs, il est plus que complet. Les touches sont disposées de façons rationnelles, leurs formes convexes permettant une frappe agréable. Quatre touches d'éditeurs sont une grande aide à la programmation. Ainsi que cinq touches contenant dix ordres Basic préprogrammés. L'écran est à deux lignes de 24 caractères, la matrice permettra aux programmeurs acharnés la réalisation de petits graphismes. L'utilisation de l'instruction « Poke » rend cette commande difficile. Plus qu'une calculette programmable, il s'agit d'un ordinateur de poche permettant une très bonne approche du Basic. Cette machine est aussi un peu musicienne, elle pourra vous jouer des airs, tels que « Jeux interdits ». Trente-deux notes sont disponibles, leur durée peut être modifiée par l'utilisateur. Un ordinateur de poche qui devrait peu à peu tenir une place importante dans un marché à très forte concurrence.

TPC 8300 Sanco

4,5 Ko mémoire vive.
Langage Basic.
Écran LCD à 2 lignes de 24 caractères, soit 48 matrices de 5 × 7 points.
Clavier Qwerty.
199 × 96 × 26 mm.
410 g.
Plusieurs mois d'autonomie + adaptateur secteur.
1 565 F env.
Périphériques :
- Mini table traçante/interface cassette.
- TP 83 (1 555 F).
- Module mémoire vive 8 Ko (790 F).

Casio PB 700



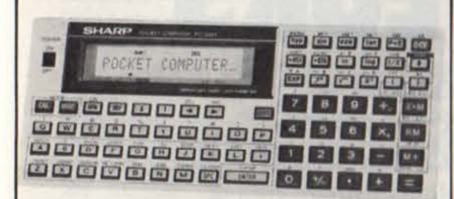
Une nouvelle venue très attendue chez Casio, la PB 700. Il ne s'agit plus d'un véritable ordinateur de poche, mais d'un ordinateur de mallette.
Sa mémoire vive de base est de 4 kilo-octets, mais grâce à trois petits modules, elle peut-être portée à 16 Ko. Elle est ainsi presque aussi puissante que de nombreux ordinateurs de table. Pour ce nouveau modèle Casio a corrigé les imperfections présentes sur les autres modèles. C'est pourquoi le Basic utilisé par la PB 700 est complet. On y retrouve l'instruction « BEEP » jusqu'ici inconnue. Mais il y a apparemment aucun accès au langage machine, ce qui est fort regrettable pour un ordinateur de poche si puissant. De nombreux accessoires tels qu'une imprimante, une interface cassette ou un lecteur de microcassettes sont disponibles.
Les principales originalités de la PB 700 sont ces possibilités d'extensions par modules et l'écran à quatre lignes de vingt caractères, dont la matrice est entièrement redéfinissable pour la création de graphismes. Une machine très sympathique à ne jamais quitter des yeux !

PB 700 Casio

4 Ko mémoire vive.
Langage Basic Microsoft.
Écran à critaux liquides avec 4 lignes de 20 caractères (matrice 160 × 32 points).
Clavier Qwerty.
198 × 89 × 24 mm.
450 g.
20 heures d'autonomie env.
1 700 F env.
Périphériques :
- Module mémoire vive de 4 Ko OR-4 (450 F).
- Imprimante/interface cassette (2 400 F) FA-10.
- Magnétophone à micro-cassettes CM-1 (850 F).

DE POCHE

Sharp PC 1401



Rien de très révolutionnaire chez Sharp, une seule nouvelle calculette, la PC 1401. Son esthétique classique lui confère un air de sérieux, confirmé par un clavier très chargé. Ce dernier est divisé en deux parties, un côté pour la programmation et un côté pour les calculs simples.
Cet ordinateur de poche est programmable en Basic, mais sur le côté droit du clavier on trouve de nombreuses touches de fonctions scientifiques. Elles donnent une orientation plus professionnelle à cette calculette, le côté jeux a été totalement abandonné. Il s'agit peut-être d'une erreur pour ce type de matériel.
En mode Cal vous pourrez utiliser les touches de fonctions scientifiques. L'autre mode Basic permet de programmer, la mémoire vive de base est de 4,2 kilo-octets soit environ 3 530 pas. Il y a un accès au langage machine grâce aux instructions Peek, Poke et Call, ce qui augmente beaucoup les capacités de la PC 1401.
Un petit détail important, les logiciels écrits pour les ordinateurs de poche Sharp PC 1211/1212/1245/1251 sont compatibles. Une bonne calculette avec un langage Basic surpuissant qui manque souvent de place mémoire.

PC 1401 Sharp

4,2 Ko mémoire vive.
Langage Basic à vocation scientifique.
Écran à cristaux liquides avec une ligne de 16 caractères.
Clavier Qwerty.
170 × 72 × 9 mm.
150 g.
300 heures d'autonomie env.
1 800 F env.
Périphériques :
• Imprimante/interface cassettes (1 000 F).

Tandy Modèle 100



Les pockets Tandy, ont un air de déjà vu. Le TRS-Pocket et PC-2 ressemblent fort au PC 1211-1212 et PC 1500 Sharp, ils présentent les mêmes caractéristiques. Sauf en ce qui concerne la disposition du clavier et l'affichage du PC-2. Sharp n'est pas la seule marque qui a inspiré Tandy. Le PC-4 ressemble au dernier ordinateur de poche Casio, le PB 100. Ils ont tous des caractéristiques identiques aux modèles concurrents, mis à part le prix légèrement plus élevé. Nous nous posons une question, quel est l'avenir de ces « clones » dans l'informatique de poche ?
Le Tandy modèle 100 est un ordinateur portable d'un type nouveau, semblable à un ordinateur de poche, sa taille, ses caractéristiques et ses extensions n'en font pas un pocket courant. Voici une nouvelle génération d'ordinateurs qui va bouleverser l'informatique de poche. Un rapide coup d'œil pour constater qu'il ressemble au NEC 8201 ou à l'Olivetti M 10, esthétique, écran à cristaux liquides de 8 lignes de 40 caractères et le microprocesseur. Le modèle 100 existe en deux versions 8 ou 24 Ko de mémoire vive, le premier modèle devrait être proposé à environ 6 000 F.

Modèle 100 Tandy

8 Ko mémoire vive.
Langage Basic Microsoft.
Écran à cristaux liquides de 40 caractères (matrice 240 × 64 points).
Clavier Qwerty.
310 × 215 × 50 mm.
1,8 kg.
20 heures d'autonomie environ + adaptateur secteur.-
6 000 F env.
Périphériques :
• Module mémoire vive.
• Imprimante.
• Interfaces.

Casio PB 100

Petite sœur de la célèbre FX 702 P, moins puissante la PB 100 n'est pas une simple copie. Destiné à l'initiation, voici l'outil idéal pour faire découvrir aux enfants et aux adultes les lois de la programmation. Plus qu'une calculatrice, la PB 100 est un véritable ordinateur de poche. Le clavier Qwerty est décomposé en deux parties distinctes, l'une pour la programmation, l'autre pour l'usage calculateur. De nombreux signes sont disponibles directement au clavier comme les signes physiques et signes des cartes à jouer, au total 113 caractères. Le Basic utilisé est proche de celui de la FX 702 P, sauf en ce qui concerne les statistiques, et quelques ordres tels que « Wait ». La PB 100 restera désespérément muette, un bip sonore aurait rendu les programmes plus vivants. Le manuel initial n'apporte aucune réponse aux nombreuses questions que vous vous posez. Un livre d'initiation à la programmation accompagne cette calculette. On y découvre une façon amusante d'apprendre le Basic sans peine. L'initiation au Basic, ne se conçoit pas sans les jeux. La société Logi'stick l'a bien compris, elle commercialise depuis un an des cassettes de logiciels ludiques et applications grand public.

PB 100 Casio

588 pas de programmes et 26 variables.
Langage Basic.
Écran LCD à 12 caractères.
Clavier Qwerty.
165 × 71 × 10 mm.
116 g.
360 heures d'autonomie.
750 F environ.
Périphériques :
• Mémoire vive 1 Ko Or-1 (240 F).
• Imprimante (640 F).
• Interface-cassette (250 F).

LES PROGRAMMES DE JEUX POUR MICRO-ORDINATEURS

Perfectionnés, dotés de graphismes exceptionnels et de scénarios de plus en plus élaborés, les jeux sur micro-ordinateurs sont appelés à prendre une place croissante dans l'univers de l'électronique de loisirs. Pour aller plus loin avec vous, nous avons traqué les dernières nouveautés. Les assoiffés d'exotisme trouveront des **jeux d'aventures,** les fous de tactique se délecteront de **jeux de stratégie et de wargames,** les hommes d'affaires en herbe et aux dents longues spéculeront sur les **simulations économiques** et les speedés de l'arcade découvriront les derniers **jeux d'action** qui rendent fou furieux.



SIMULATIONS ÉCONOMIQUES

Comme nous l'avions fait lors de notre première édition, nous ouvrons une rubrique réservée à un type de jeux à la fois didactique (parfois même sérieux) et passionnant : la simulation.

Toujours plus

Rappelons-en le principe. Il s'agit de placer le ou les joueurs dans des situations réalistes de gestion d'entreprise ou de pays, et de les faire agir sur un ensemble de paramètres. Lointains descendants du Monopoly et petits frères des jeux de simulation des universités ou de l'armée, ils forment une petite aristocratie de la vidéo. Pour bien fixer nos idées, remarquons que les programmes vedettes du célèbre film « Wargames » sont des jeux de simulation, et non des wargames (jeux de guerre), dont nous parlons par ailleurs (me suis-je bien fait comprendre ?). Bien qu'ayant acquis leurs lettres de noblesse, les jeux de simulation ne sont pas très nombreux sur le marché. Peut-être cela est-il dû à leur complexité ?

Vifi Nathan, dont le souci est de proposer toute une gamme de logiciels éducatifs bien connus, ne pouvait que montrer son intérêt pour les jeux de simulation. Deux softs conçus par cette firme doivent être cités. Dans la série Collège et formation génération, voici **Geser** (Gestion par le seuil de rentabilité). S'adressant particulièrement au jeune étudiant en gestion, Geser fait intervenir les notions essentielles de comptabilité et permet à l'utilisateur de se familiariser avec la ventilation des charges d'exploitation et les bases de comptabilité analytique. A mi-chemin entre l'exercice scolaire et la simulation proprement dite, c'est un programme intelligent et utile. Le considérer comme un jeu serait cependant abusif. Disponible en disquette pour Apple II.



Savoir gérer : le secret de la réussite

Nettement plus puissant, **Exige** (Exercice informatisé de gestion d'entreprise) s'adresse, quant à lui, aux étudiants aguerris ou à des cadres d'entreprise. Exige doit retenir fortement notre attention, car il s'agit d'une véritable simulation, où les entités économiques, conduites par les équipes de joueurs, s'affrontent les unes les autres, tout en étant soumises aux fluctuations de l'environnement. Exige, programme très bien étudié, permet aux candidats décideurs de tester leurs facultés d'analyse et de décision, avec des prolongements relatifs à l'organisation du personnel collaborateur. Mention bien, donc, pour ce logiciel dans lequel l'ordinateur est ramené à la fonction qu'il n'aurait jamais dû abandonner, outil de manipulation d'informations se contentant de présenter des éléments de décisions et libérant l'homme des tâches fastidieuses d'assemblage.

Mais, vous ai-je déjà dit que ces deux logiciels étaient français ? Ce qui aurait tendance à démontrer que lorsqu'on veut vraiment... (Exige est disponible en disquette pour Apple II).

Tout ceci nous éloigne peu à peu de notre présentation de base, le jeu, alors, n'hésitons pas à franchir le pas.

Puisque nous parlons simulation et aide à la prise de décision, comment ne pas parler de cette nouvelle révolution dans l'informatique et l'entreprise que sont les outils de quatrième génération, au premier rang desquels le déjà célèbre **Focus.** Focus est un système de mise en relation entre les objets de gestion/supports d'information et l'utilisateur humain par le biais d'un langage naturel. Laissez donc l'informatique traditionnelle opérer les traitements lourds requis par la gestion de l'entreprise. Sur un IMB PC (et bientôt sur d'autres matériels), récupérez ensuite sous Focus l'information qui vous intéresse et interrogez-le directement en français !

Ordinateur, m'entends-tu ?

Le petit dialogue suivant n'est plus un rêve : « PC, ô cher PC, peux-tu calculer l'ensemble de mes ventes au cours du quatrième trimestre 83, les ventiler par marque et par territoire de vente, et dessiner l'histogramme correspondant »... Et le micro de s'exécuter ! Un tout petit effort d'imagination, voulez-vous : couplons cette merveille avec un décodeur vocal ! Bonjour Kubrik !

Les prix de ce type de programmes varient énormément, allant de quelques centaines de francs (450 F pour Geser) à des niveaux beaucoup plus élevés pour les outils professionnels (Exige, comme Focus/PC, tournent autour de 15 000 F).

JEUX D'AVENTURE

Depuis la première édition du guide, à peine quatre mois se sont écoulés, et pourtant quelle évolution dans le monde des vidéogrammes ! Imaginez par exemple la joie naïve d'un rural parachuté en plein XXIe siècle, de voir surgir de son stylo-bille ce délicieux vocable : Vidéogramme (qui, en fait, a quelque chose de vaguement chinois). Évolution, disais-je, le mot est faible. Il n'y a pas si longtemps, lorsque mon micro bien aimé me jetait un regard torve, que je connais bien, pour signifier « de nouveaux jeux, ou je me grille la mémoire » ; j'étais bien en peine pour le satisfaire avec toute la célérité requise. Un commerçant affable, mais ô combien traditionnel, s'empressait de satisfaire à ma demande, mais les stocks n'étaient pas toujours complets, les catalogues chiches et les emballages artisanaux.

Les pantouflards de l'Arche perdue

Aujourd'hui, acheter mes chers vidéogrammes devient une action aussi complexe que le remplissage d'un caddy en grande surface, au milieu des hordes de vidéo fans que sont devenus les clans clairsemés des premiers âges. J'exagère, dites-vous ? C'est vrai, réponds-je (Vermot 77), mais c'est pour vous mettre en condition, ladies and gentlemen, et vous présenter la plus grande revue de jeux d'aventures jamais conçue. Coiffez vos heaumes rutilants, enfourchez vos destriers électroniques, et suivez-nous dans le monde extraordinaires du vidéo-sword et vidéo-sorcelleries... Lorsque Gwenn, le vieux guerrier, eût enfoncé la massive porte en chêne qui lui barrait le passage, il jeta vivement une torche à l'intérieur de la pièce. Un silence sépulcral rendait plus pénible encore la prégnante odeur de moisi que dégageaient les lieux. Au fur et à mesure que ses yeux s'habituaient à la pénombre, il sentait monter en lui comme une vague d'exaltation : au milieu du cercle rougeâtre de la lueur vacillante, comme s'il attendait sa venue, un coffre de métal massif refléta la dernière parcelle de lumière. Ce fut le vide. Gwenn perçut au même moment comme une reptation près de la porte, il recula, heurta la paroi du labyrinthe. Mu par un réflexe, il leva son bouclier de peau. C'est ainsi qu'il para le premier assaut du monstre invisible. Un glapissement mi-colère mi-douleur suivit ce premier choc... Au commencement, il y eut Donjons et Dragons. Bien des siècles plus tard, quand les humains eurent façonné les micros, il y eut Wizardry. Longtemps disponible seulement en anglais, cette très fidèle version micro du célèbre jeu est maintenant distribuée en français. On ne pourra que féliciter Ediciel (Matra-Hachette) d'avoir adapté ce produit. Le nouveau-né s'appelle **Sorcellerie ;** le Donjon du souverain hérétique en constitue la première aventure. On peut supposer qu'au fur et à mesure des adaptations, l'ensemble de cette série américaine sera disponible en français, et qu'elle rencontrera un succès mérité. Mentionnons d'ailleurs un gros effort de présentation, la pochette de Sorcellerie étant franchement luxueuse. A quand l'adaptation en français du complément indispensable à Wizardry, Wiziprint, l'éditeur de personnages (joueurs et monstres) avec lequel vous pouvez créer, paramétrer ou mettre à jour tous les éléments du jeu ? Wiziprint, comme tous les softs de la série et leur adaptation, sont opérationnels sur Apple II/IIE (disquettes).



Des aventures mieux dessinées

Avant de pénétrer plus avant dans les dédales inquiétants des labyrinthes préhumains, quelques considérations d'ordre général : le contenu des jeux d'aventure a sensiblement évolué, mélangeant avec plus ou moins de bonheur les jeux d'animation de type **Lode Runner** et les jeux d'aventure proprement dits. Mais surtout, un grand effort de la part de quasiment tous les fournisseurs quant à la présentation graphique. Les disques laser envahissant peu à peu les arcades, ne sont sûrement pas étrangers à cette évolution. Qui, aujourd'hui, peut rivaliser avec l'hilarant **Dragon's Laird,** quête de Graal et libération de princesse, dans lequel le héros est un preux chevalier ? La particularité de cette arcade est qu'il s'agit d'un vrai dessin animé comparable aux meilleurs Walt Disney, avec musique de circonstance, onomatopées réalistes, machines infernales, rapides déchaînés et dragons écailleux. Pas très simple d'emploi, cette arcade préfigure une nouvelle génération dans le divertissement.

Une nouvelle dimension

Sans aller aussi loin (on se demanderait comment), les jeux sur micros et consoles améliorent constamment leur présentation et introduisent même parfois une simulation de 3D. Bonne illustration de ce propos, remarquable tant visuellement que dans son scénario, **Advanced Dungeons and Dragons,** comme son nom l'indique, s'adresse au joueur déjà expérimenté. Le déroulement de la partie s'effectue de la manière suivante : au départ, vous avez sous les yeux une carte ressemblant à s'y méprendre à celle que dressa Tolkien pour Bilbo. A l'Ouest, un paisible village, à l'Est, un volcan crachant flammes et lave, but de l'expédition. Entre les deux, forêts, montagnes et rivières constituent le premier volet de l'épreuve. Dans chaque montagne, un labyrinthe peuplé de rats, araignées, dragons, toutes monstruosités mortelles, ou de créatures informes et indestructibles, qui plus est ! Malheureusement, il est impératif que vous

pénétriez dans ces antres, car c'est là que vous trouverez armes et accessoires divers (barque sur laquelle vous pourrez traverser le fleuve, hache, etc.). Le nombre et la complexité des souterrains prouvent la grande qualité de réalisation du produit. Si vous parvenez, après maintes avanies, à l'objectif, il vous faudra parcourir le dernier labyrinthe, repaire d'un redoutable dragon ailé. Le but du jeu est de réunir les fragments épars d'une couronne... **Advanced D et D** est un jeu superbe, sophistiqué, qui bénéficie d'un support graphique très attrayant ; de quoi passer des nuits blanches !

Aventure et adresse mêlées

Tresor of Tarmin, récent épisode de la série (Matell/Intellevision), vous mettra aux prises avec, entre autres joyeusetés, le terrible minotaure, gardien du sanctuaire. Mattel présente d'ailleurs une deuxième version de ce soft, sur Aquarius, quasi identique à la précédente, dont les écrans sont en outre munis d'une fenêtre/panneau de contrôle, qui vous aide à suivre en permanence l'évolution de la situation (points de vie, valeurs acquises, etc). Un point de vie supplémentaire, donc, pour cette initiative.

Le succès croissant rencontré par les logiciels d'aventure inspirés de la très célèbre Trilogie des Anneaux, ne doit pas nous faire négliger tous les jeux utilisant encore très largement l'adresse, et qui dérivent, eux, des jeux d'arcade les plus répandus. Ainsi, le magnifique **River Raid** (Activision). Principe : aux commandes d'un bombardier à réaction, vous remontez le cours d'un fleuve et devez détruire tout ce qui se présente, navires, hélicoptères, tankers et surtout les ponts. Bonnes couleurs et beaux graphismes pour ce raid sanglant, mais ne vous laissez pas surprendre par la panne sèche !

N'hésitez pas à vous poser sur un tanker et à faire le plein. Avec un peu de pratique, vous apprendrez à le détruire avant de repartir !

Jungle hunt (Atari 2600) reprend le thème classique : le héros (Tarzan) est soumis à mille épreuves : parcours de lianes, crocodiles, chutes de pierres, grands singes et traversée de fleuves. Très belle adaptation du jeu d'arcade bien connu, quasiment indispensable à l'amateur que vous êtes.

Pitfall (Activision) Atari 400/800 et 2600, ainsi que Coleco (!) partent du même principe, mais rajoutent l'exploration d'une cave où grouillent des scorpions à la piqûre mortelle. Guidé de main de maître, Harry, l'intrépide explorateur, amassera une quantité de diamants et de lingots d'or !

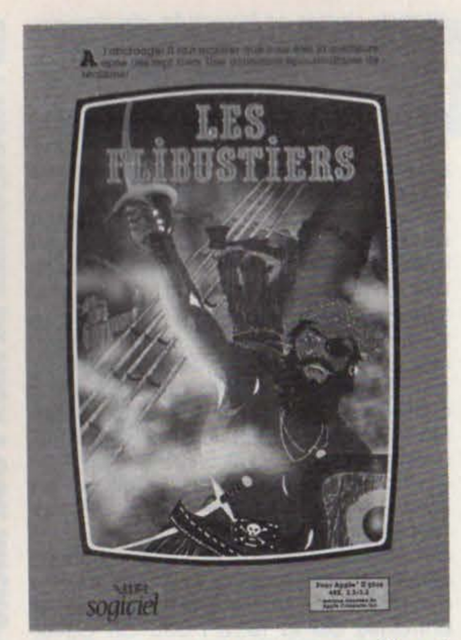
Synapse, créateur du déjà classique **Necromancer** que vous avez pu découvrir dans la première édition du guide, présente plusieurs logiciels d'aventure ayant trait au jeu de labyrinthe autant qu'au fantastique. **Pharaon's curse** (Atari 400/800 et Commodore 64) nous entraîne sur les traces de Lord Carnavon et des aventuriers de l'Arche perdue. Le joueur suffisamment audacieux pour pénétrer dans l'antique Mastaba égyptien, sait-il combien d'embûches l'attendent dans les entrailles de la terre ? Jeu de cave, Pharaon's curse conte les mésaventures d'un hardi explorateur sur la piste de quelque trésor archéologique et qui, bien entendu, a déclenché la colère de la sinistre momie occupant les lieux.

Shamus, quant à lui, vous met aux prises avec une ombre terrifiante, créature tapie au plus profond d'un labyrinthe à quatre étages. Contrairement à certaines de ses consœurs, cette ignoble bestiole peut être terrassée par celui qui sait utiliser sa force à bon escient. D'une présentation stricte, ces deux logiciels ont su s'imposer sur le marché.

Des traductions à la pelle

Signe des temps, les traductions foisonnent. Il y en a pour tous les goûts et pour toutes les bourses. Vifi Nathan possède à lui seul un impressionnant catalogue d'adaptation françaises. **Congo** nous entraîne dans une palpitante descente du grand fleuve, fai-





sant fi des grands fauves, crocodiles et serpents en tous genres, mais attention aux rapides... L'intéressant **les Flibustiers** vaut la peine d'être cité, ne serait-ce que pour la grande habileté du personnage principal au maniement des armes. Quand vous saurez qu'il s'agit tout simplement de la traduction du célèbre **Swashbucklers,** nul doute que vous ferez voile vers votre plus proche revendeur pour dérober l'objet tant convoité !

Des pépites qui palpitent

Une aventure enfin, qui fera rêver tous ceux dont l'enfance fut baignée dans les récits de Jack London, **la Ruée vers l'or (Gold rush).** Dépenaillé et sans un sou, sur la piste du Klondike à la recherche du métal précieux, il vous faudra bien du courage pour déjouer les pièges de l'hiver, éviter les flèches de tribus indiennes révoltées et être aussi rusé que rapide, si vous ne voulez pas faire l'ordinaire de quelque plantigrade en balade. Mais, bien dissimulées derrière les collines boisées, vous savez que les pépites étincelantes vous attendent, et cela seul vous ferait déplacer des montagnes.

Les consoles Vectrex, bien connues pour leur représentation graphique particulière, possèdent maintenant leur propre jeu d'aventure avec **Fortress of Narzod.** Construit autour d'un scénario classique de chevalier affrontant dragons et magiciens pour libérer un peuple opprimé, ce jeu a l'intelligence d'utiliser les performances graphiques de la console sans prétendre lui demander l'impossible. Le résultat est une suite d'écrans très schématiques, très aérés, mais fort agréables, usant à fond des effets de perspectives, discipline en laquelle Vectrex est passé maître. Vous y serez assailli par des quantités d'abominations volantes, rampantes ou marchantes, qui se font un malin plaisir à vous lapider d'objets divers et tranchants. Comme si cela ne suffisait pas, il vous faudra prendre garde aux ricochets de votre propre tir, la configuration des lieux renvoyant vos projectiles tels des boomerangs. Le bruitage, quant à lui, est véritablement infernal. Moins spectaculaire en dépit d'un magnifique dessin de pochette, **la Quête des animaux** est une aventure pour Vidéopac Philips. Bon signe, que l'ouverture vers ce type de jeu d'un standard si populaire et si répandu. Espérons que d'autres cartouches suivront.

Bonne préparation des jeunes générations à des campagnes plus éprouvantes, un jeu Sega distribué par RCV : **Congo Bongo.** Cela se passe dans la jungle, et le gentil petit personnage que vous pilotez est un explorateur très « british » qui s'est mis en tête de capturer le sus-nommé Congo Bongo, gorille de son état. Très frais, jouant adroitement des couleurs, ce jeu est un très agréable divertissement, même si le décor est plus proche d'une comédie musicale hollywoodienne que d'un reportage sur la forêt sud-congolaise. En tout état de cause, ce n'est pas Congo Bongo qui donnera des cauchemars à vos enfants. Retournons, si vous le voulez bien, vers le monde de l'Heroic Fantasy. Avec **Monsters and Magic,** jeu d'aventure sur le bien-nommé Dragon 32, qui ne pouvait évidemment pas être en reste. Pour un prix très raisonnable, voilà un sympathique logiciel qui vous métamorphosera en un très classique sauveur de l'humanité qui n'aura de cesse d'avoir brisé le joug d'un sinistre nécromancien. Les graphiques de ce programme sont de très haut niveau, et très variés. Gageons que faute de libérer la race humaine, vous aurez sans doute réussi à vaincre un autre ennemi mortel, l'ennui. Toujours sur Dragon, et pour tous ceux qui ont vibré pour Conan le Barbare, **Adventure trilogy.** Plus rapidement que dans n'importe quel club de body building parisien, avec juste un peu d'imagination, vous vous identifierez à l'impressionnant





athlète huilé de la pochette. Émule des Tygra et autres Épée Sauvage, Adventure Trilogy conduit le téméraire vidéo fan vers la quête de l'œil de Darmoz, inestimable joyau aux pouvoirs magiques, retenu par quelques malfaisantes créatures démoniaques. Avant de parvenir au sanctuaire, vous aurez, espérons-le, fait vos preuves dans le lugubre désert blanc où les pièges ne seront pas tous très naturels.

Déductif et pas déductible

Il serait totalement injuste de passer sous silence les dérivés plus ou moins lointains du traditionnel **Mystery House.** Souvenez-vous, vous êtes dans un endroit inconnu, et il vous faut résoudre une énigme, ou découvrir un trésor. Vous dialoguez avec l'ordinateur, celui-ci ne comprend pas toujours le sens de vos paroles, la partie est gagnée lorsque vous avez aligné votre vocabulaire avec le sien, et l'exploration commence. **Lost,** pour Spectrum 48 K est une agréable surprise. Tout d'abord, en ce qui concerne le scénario, un effort a été fait pour s'éloigner du traditionnel duel héros/monstre. Le thème est à la fois plus simple et plus réaliste : perdu en plein désert, vous êtes assuré de mourir de faim et de soif après épuisement de votre maigre ravitaillement (cinq jours d'autonomie de base). Pour sortir de cet enfer brûlant, il vous faudra développer à la fois initiave et habileté. Savoir mettre à profit les événements est la clé du succès, et si l'ignoble serpent à sonnette ne vous a pas fait passer de vie à trépas, peut-être saurez-vous en faire un excellent ragoût... Quant aux illustrations de Lost, elles s'adaptent astucieusement aux particularités du Spectrum pour donner un résultat simple, mais de bon goût. Mais comment diable (!) avez-vous pu vous laisser surprendre par la nuit dans cette sombre forêt transylvanienne ? Heureusement, un hôte accueillant vous a offert gîte et couvert, mais quelque chose vous mettait mal à l'aise... Était-ce ce curieux serviteur muet, ou l'ambiance impalpable ? Se munir d'une fiole d'eau bénie, après tout, n'aurait peut-être pas été une si mauvaise idée. Autre imagerie, autres scénarios, les histoires de vampires, qui naturellement doivent se terminer par l'immolation rituelle du buveur de sang. Mais effrayez-vous, euh ! rassurez-vous, de nombreuses tentatives vous seront nécessaires avant de parvenir à vos fins. Si vous craignez les morsures de ce type de gracieux chiroptères, tuyautez-vous auprès d'un ami qui aurait déjà déjoué les pièges du **Vampire fou** (Éditions Ciel Bleu/Apple II-IIE) ou du traditionnel **The Count** sur VIC 20. Ne poussons pas le vice jusqu'à vous dévoiler les secrets du vampire fou, mais sachez qu'il s'agit d'un logiciel de type Mystery House. Si les graphismes de cette aventure sont très classiques, le soin apporté au montage du scénario et la variété des situations placent ce logiciel français au meilleur niveau international.

Les maniaques du Donjon

Appelé à avoir sans doute un grand succès, **Dungeon's guest** est une série américaine de grande qualité qui s'est d'office attachée aux matériels les plus sophistiqués : Apple, Atari, mais aussi PC IBM. C'est dire si Epyx, le concepteur a ainsi cherché à utiliser ce qui se fait de mieux en matière de graphismes (attendez un peu de voir les nouveaux moniteurs couleurs du PC, ils sont annoncés en France pour cet été !) et de bruitage. Ouvrons une parenthèse. Quels que soit la qualité et le sérieux des jeux dont nous parlons, tous sont aujourd'hui limités par les possibilités graphiques des consoles et micros sur lesquels ils tournent. Mais bientôt, une nouvelle révolution en la matière risque d'éclater. En effet, IBM (!) avec son Peanut, semble avoir franchi un grand pas, et la définition des écrans devient quasi photographique ! Nous ne sommes qu'en pleine préhistoire... Fermons la parenthèse. Quasi simultanément à la sortie française, un premier épisode de cette saga est adapté en français et distribué par Vifi Nathan : **Temple of Apshai** est devenu **le Temple d'Apshai** (sur Apple II uniquement), et, ô divine surprise, la version française est un peu moins chère que l'original. Ça, c'est une bonne nouvelle ! Aventure au scénario hyper sophistiqué, le Temple d'Apshai vous conduira dans le ténébreux sanctuaire des fourmis géantes et de leur blasphématoire divinité. Véritable dédale aux centaines de recoins, le temple regorge d'objets de culte de grande valeur, ainsi que des dépouilles de ceux qui vous ont devancé avec, espérons-le, moins de bonheur. Saurez-vous être opportuniste jusqu'au bout et vous transformer en détrousseur de cadavres ?



L'angoisse

Dans ce chapitre réjouissant, un logiciel d'Outre-Rhin, **Castle of Wolfenstein** vous met en scène dans une geôle allemande à la fin de la Seconde Guerre mondiale. Vous devez abattre de lugubres gardiens SS, et, en les fouillant, vous trouverez grenades, munitions, vêtements, ou des clés qui, si elles ne vous guident pas forcément vers la liberté, vous permettront d'ouvrir des coffres pleins de victuailles. Émettant quelques réserves sur le goût douteux du thème développé, reconnaissons toutefois que ce soft est du niveau des meilleurs américains. Et puisque nous parlions de traductions, tournons-nous maintenant vers des softs entièrement français, conçus et commercialisés par Loriciels, jeune et dynamique société parisienne. Spécialisée au départ dans le développement sur Oric 1, Loriciels a étendu ses compétences à une demi-douzaine de micros parmi les plus populaires et prouve son originalité par la diversité des références de son catalogue. Alors, au risque d'être hors sujet, je ne peux résister à l'envie qui me prend de vous parler du programme **Fromages** (!), micro-encyclopédie des plus merveilleux produits que la race humaine ait jamais eu l'idée d'inventer. Éloignons-nous donc quelques instants des hordes de dragons enragés, orques aux manières rustaudes, et autres princesses séquestrées, qui n'ont, après tout, qu'à se libérer d'elles-mêmes, et plongeons-nous avec délice dans la généalogie du Fourme d'Ambert et la fiche technique du Bleu de Bresse. Plus original qu'un ouvrage de cuisine, ce logiciel fera de vous un parfait héros, de ceux qui ne commettent aucune erreur de goût en mariant vins et fromages (cassette pour Oric 1).

Un rôle en or

Finissez votre verre de vin et préparez-vous à pénétrer dans la citadelle, un grand jeu de rôles sans graphismes, mais ne vous inquiétez pas, ceci ne nuit pas vraiment à l'intérêt de la partie. La complexité du scénario, la multitude de situations possibles et la nature des monstres rencontrés, font de **La Citadelle** un des plus fidèles programmes de Donjons et Dragons, sur le

marché. Qui plus est, comme toutes les références du catalogue Loriciels, ce soft est d'un coût vraiment très, très raisonnable (reportez-vous à vos tableaux synthétiques). Cassettes pour Oric 1.

Dissertation et dissection

Dans le même esprit, et pour les (tout) petits budgets, mentionnons le surprenant **Kikekankoi** (Loriciels/Oric 1). Ayant décidé de libérer une captive que l'on suppose jeune et belle, vous vous retrouvez vous-même prisonnier d'un complexe de grottes où de tristes sires passent le plus sombre de leur temps à disséquer les joueurs qui s'aventurent imprudemment dans leur laboratoire. Si les illustrations de Kikekankoi n'ont rien de très original, on remarquera cependant que le réalisateur s'est payé le luxe de réécrire toute la police de caractère, ce qui ajoute du piquant à l'ensemble. Quelques conseils utiles à ceux qui décideraient de s'aventurer dans ce genre d'endroit : a) S'emparer de tous les objets rencontrés, même s'ils semblent a priori inutiles. b) Noter avec soin l'ensemble des mots constituant le vocabulaire de la machine. c) Dresser au fur et à mesure un plan des lieux.



Ayant ouvert ce chapitre avec Wizardry, nous conclurons avec d'autres jeux d'aventure purs et durs, se situant également au plus haut niveau en la matière, la série **Ultima.** Ultima III vient de sortir, et c'est là le meilleur moyen de meubler votre hibernation annuelle. Pour la première fois, vous pourrez conduire quatre personnages différents dans une quête digne du grand Moorcock, à travers steppes et déserts, forêts et océans, d'île en île, dans des labyrinthes terrestres et aquatiques, faire halte dans de paisibles cités ou combattre des hordes de monstres déchaînés. Simple d'emploi, Ultima III, jeu au très beau graphisme baroque, vous entraînera dans une véritable aventure, à la poursuite du secret de l'Exodus.

Violence gratuite et méchanceté payante

A tout seigneur tout honneur ; commençons par le tout début, l'ancêtre Morpion et son frère, le **Tic-tac-toe.** Qui parmi vous, petits (ex-) cancres, n'a jamais profité des longues heures d'hiver des cours d'histoire et de géographie pour se mesurer à ses petits camarades en d'acharnées parties de Morpion ? Eh bien, tel M. Jourdain, vous étiez déjà des aficionados du Wargame (en herbe). Passons sur les innombrables versions de ce jeu disponible sur à peu près tous les matériels, et arrêtons-nous sur une variante intéressante : **Tridi 444** (Vifi Nathan). Principe : alignez quatre pions dans un espace à trois dimensions. Bien fait, pour électro-cancres en période de révision... (cartouches TO7). Tic-tac-toe, quant à lui, semble être un détournement de l'énergie ludique des sus-dits potaches par de rusés enseignants. La case choisie peut être occupée si le joueur répond à une question. Donnons la possibilité au mentor de créer son propre jeu de questions, et nous obtenons **Tic-tac-jeu** (Ediciel le Nordais), l'œil des parents dans la distraction des enfants. Le principe est intéressant et la réalisation très soignée (disquette Apple II). Toujours plus loin, connaissez-vous le jeu des cellules ? Morpion pour forts en thème esthétisant, il s'agit de suivre le développement d'un ensemble de points qui se créent ou disparaissent suivant leurs positions relatives. Exemple : un point compris entre quatre autres disparaît (la cellule étouffe), trois cellules en lignes donnent naissance à une quatrième. Ce jeu méconnu et pourtant très agréable existe maintenant en vidéo : **Survivor** (Vifi Nathan) sophistique les règles de développement de la masse cellulaire initiale sur quatorze niveaux ! A deux joueurs, struggle for life ! Étonnant, aux possibilités infinies, ce jeu allie, avec bonheur, réflexion et joliesse (cartouche TO7).

Reversi et inversement

Un cran au-dessus, du côté des Othello-Reversi, le récent et très puissant **Lago** (Ediciel), belle version d'un grand classique, offre dix degrés de difficulté progressive (disquette pour TRS 80/111).

L'**Othello-Reversi** confirme par ailleurs son image de standard puisqu'il existe des versions sur quasiment tous les matériels. A signaler les disponibilités sur ZX 81 16 K et Spectrum 48 K, sur Lynx et sur Oric 1/48 K. Le Reversi étant au total un jeu intéressant, répandu et extrêmement abordable au niveau du prix (au-dessous de 100 F dans certains cas !) est un élément de base indispensable à toute vidéothèque.

Tournons-nous maintenant vers des sujets plus élaborés. Et pour commencer, notons la prolifération de softs aux prix très raisonnables, mais qui n'en constituent pas moins de vrais wargames. Mattel/Intellevision présente ainsi, au sein de son respectable catalogue, plusieurs jeux de stratégie. Nous avons retenu d'abord **Armor Battle,** dont le thème est une bataille de chars de la Seconde Guerre mondiale. Les possibilités de jeux sont à la fois simples à comprendre et classiques. Comme il est de coutume chez ce fabricant, les graphismes et bruitages sont de bon



niveau. Un regret cependant, l'aspect un peu figé du jeu qui n'utilise qu'un seul écran/champ de bataille. Plus élaboré, toujours chez Mattel/Intellevision, **Sea Battle,** où croiseurs, torpilleurs et sous-marins s'affrontent sur deux beaux champs d'opération, parmi les atolls de corail et en haute mer. Un jeu qui touchera sans doute les fans de Buck Danny à l'époque de la guerre du Pacifique, mais bien d'autres aussi.

Des panachés qui moussent

Comme pour les jeux d'aventure, certains constructeurs ont choisi de présenter des produits panachés jeux d'adresse/wargames. C'est le cas de **Starfire** pour Spectrum, où la défense de la galaxie face à une agression gratuite et de type fortement impérialiste d'infectes petits extra-terrestres exigera, de votre part, à la fois réflexion

JEUX DE STRATÉGIE ET WARGAMES

adresse au tir. L'ensemble se déroulant sur fond de planètes et d'astéroïdes, bénéficie de très bons graphismes.

Aristocrates en diable

Les éditions Ciel Bleu se sont spécialisées quant à elles dans l'importation et la traduction de très bons logiciels. D'un niveau de prix nettement plus élevé et essentiellement destinés à l'Apple II/II E, les coffrets proposés forment par là même une véritable aristocratie du jeu vidéo. Le très fameux **Opération-Apocalypse,** dont nous parlions dans notre première édition, **l'Épisode Bismark, les Campagnes napoléoniennes,** ne sont sans doute que les premiers volumes d'une collection à laquelle on ne peut que souhaiter longue vie. Pour mémoire, rappelons que ces wargames sont, à juste titre, considérés comme le nec plus ultra en la matière. D'une très grande complexité et s'appuyant sur une réalisation extrêmement sophistiquée, ils ne décevront pas les plus exigeants des joueurs de Risk, Diplomacy, et même les inconditionnels de Jeux et Stratégie (c'est tout dire !). Il ne faut d'ailleurs pas se leurrer. Aborder un wargame exige : primo, d'avoir lu attentivement la brochure correspondante (et elles sont souvent épaisses et indigestes !), secundo, d'être extrêmement attentif au déroulement du combat, voire même de prendre des notes (!), à tel point que le coffret Les Campagnes napoléoniennes comprend une planche de jeu traditionnelle, pour éventuellement « doubler » la partie ; tertio, d'avoir du temps devant soi. Signalons au passage, dans la même collection, plusieurs jeux d'aventure **(l'Alliance rompue, le Vampire fou...)** ainsi que, last, but not least, le fabuleux **Cartel,** qui n'est autre, vous l'aviez deviné, que le Cartel et Cutthroat sur lequel nous nous étions déjà extasiés dans la précédente édition.

Pour les enfants, bientôt disponible (nous n'avons pas encore pu le tester), un très astucieux labyrinthe, **Daedalus,** permet de développer les facultés de déduction et d'orientation. A livrer en pâture à l'affreux bambin qui vient de vous expliquer comment terminer le Rubiks Cube avec lequel vous vous battez vainement depuis des mois, histoire de le faire tenir tranquille pendant quelques heures...

Sophistication. Et toc !

Du côté de Spectravidéo, le désormais classique **Armoured assault** n'a pas grand chose à envier aux programmes de wargames les plus sophistiqués, et ce pour un prix extrêmement attractif (cassette pour SV 318).

Bien que ne relevant pas des jeux de stratégie proprement dits, signalons cependant le baroque **la Quête du Graal** (en français, s'il vous plaît) développé par Hatier pour matériel Atari. Ce soft, au demeurant fort didactique, nous conduit au plus fort de l'action d'un duel de chevalerie du Haut Moyen Age. Un graphisme très élaboré servira le combat du roi Arthur et de ses balladins. La rutilance des armures et le fracas des masses d'armes qui s'écrasent sur les heaumes des preux n'est cependant qu'une façade, le décompte des points s'effectuant par test des connaissances du joueur en arithmétique (!). Abordant l'ensemble des chapitres du calcul élémentaire, ce programme est destiné aux écoliers et leur permettra de développer leurs techniques de calcul mental (ou de calcul tout court) tout en les divertissant.



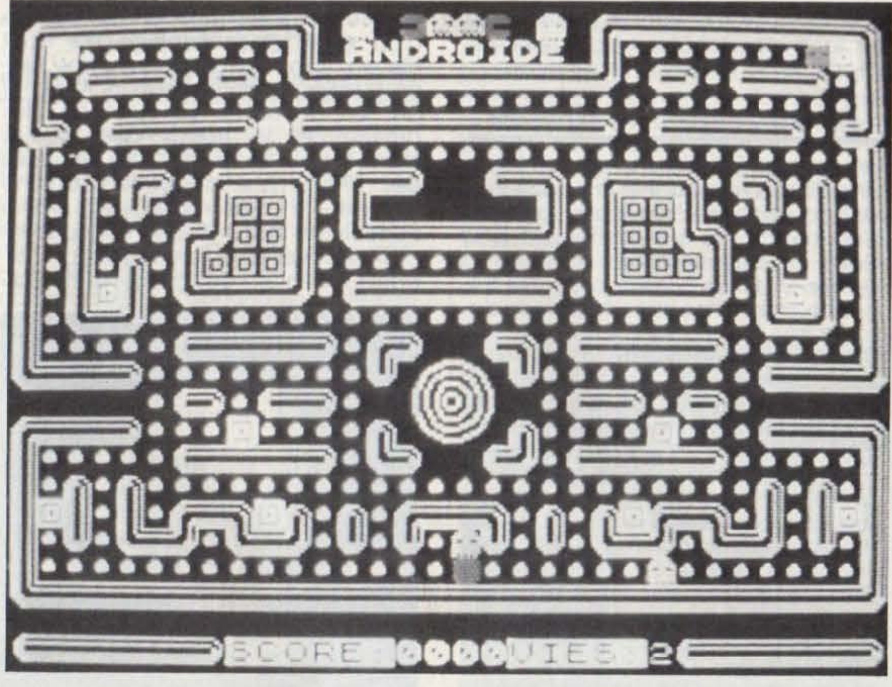
Le Risk. Notre préféré

Ce qui va suivre s'adresse tout particulièrement aux fans du Risk dont le rêve secret est de réaliser une greffe monstrueuse entre leur passe-temps préféré et ce vieux Monopoly. C'est aujourd'hui chose faite, grâce à un soft sur Oric 1, **le Général** (Loriciels). Suivant l'humeur du moment, vous pourrez vous adonner sans vergogne au grand jeu de la trahison entre amis ou vous pencher, tel l'énarque du haut de ses dossiers, sur les problèmes complexes du développement du Tiers Monde. L'action se déroulant au San Théodoros, il est certain que les auteurs de cette cassette doivent avoir grandi à l'ombre de Tintin, mais que cela ne vous empêche pas de savourer votre nouvel emploi de tyran sanguinaire. Un conseil, un seul, ne vous alliez en aucun cas avec la Bordurie du sinistre Plekzy-Glatz, car, comme leur nom l'indique, les Bordures ne sont pas des gens très fréquentables. De par ses caractéristiques, ce jeu est déjà presque un logiciel de simulation, qui présente de nombreux points communs avec le fameux **Empereur de Chine,** pionnier en la matière.



LES JEUX D'ACTIONS

La base de toute ludothèque est constituée par les jeux d'action ou d'arcade. Ces jeux sont très variés et l'on retrouve tous les thèmes. Voici quelques grands types : les jeux où vous devrez échapper à des monstres de toutes sortes, les jeux où vous piloterez une voiture, une moto, un avion, les jeux de combats spatiaux et marins, puis viennent différents thèmes en vrac.



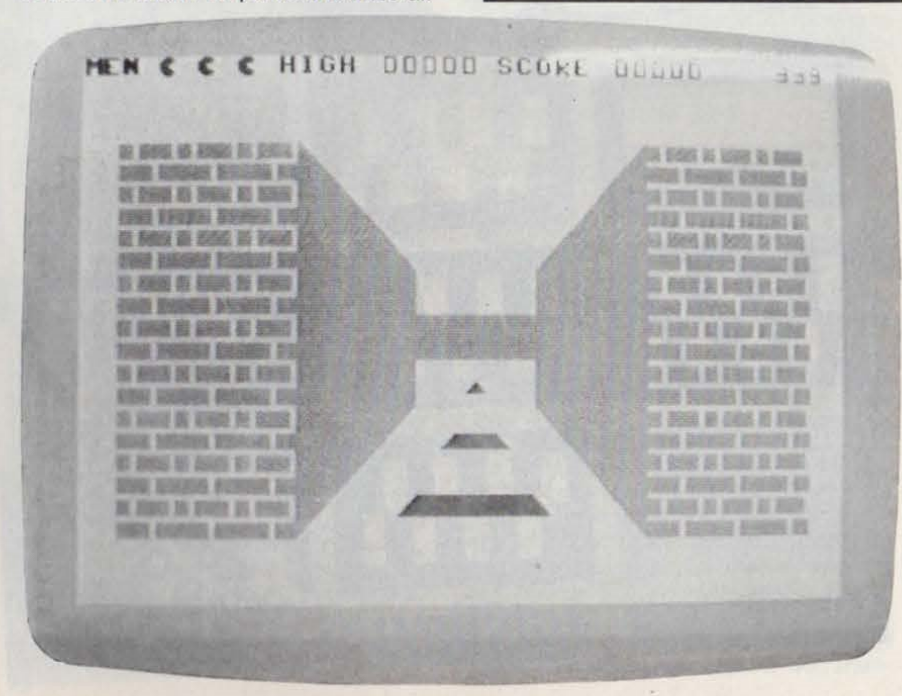
Les nerfs à rude épreuve

Crocky est un nouveau jeu de Pac-Man, avec le labyrinthe et les quatre fantômes, ainsi que tous les autres éléments. Des cerises à chaque coin vous donneront une énergie supplémentaire. Vous pourrez poursuivre les fantômes et les croquer sans remords. Pendant ce temps, une petite musique retentira, attention elle s'arrêtera rapidement. Courez toujours devant sans jamais vous retourner. A chaque nouveau tableau, les fantômes sont plus audacieux et dangereux car ils circulent encore plus rapidement. Heureusement, le niveau et la vitesse du jeu sont réglables à chaque nouvelle partie.
(Loriciels pour Atmos).

Un glouton collant

3D Gloopers est une version améliorée du célèbre Pac-Man en trois dimensions. Pris au piège dans un labyrinthe, vous ne savez comment en sortir car tous les couloirs se ressemblent. Aucun problème s'il n'y avait pas la présence des Gloopers. A vous d'éviter le plus longtemps possible ces monstres inconnus. Des pilules rouges vous permettrons de « muncher » à votre tour les Gloopers. Malheureusement, il n'est pas toujours facile d'en rencontrer une au bon moment. En parcourant les différents couloirs, vous pourrez dévorer plus de six cents pilules.

Les graphiques sont étonnants et rendent très bien l'effet de la troisième dimension. Heureusement un plan simplifié apparaît sur demande pour situer la position exacte des Gloopers. Le déplacement de votre petit bonhomme à l'aide du joystick est loin d'être évident car vous ne pouvez que le faire aller en avant après avoir choisi la direction idéale. C'est pourquoi il est assez difficile de se sortir des situations critiques, attention à ne pas tourner en rond sans arrêt.
(Supersoft pour Commodore 64).





Vive la sauvagerie

Safari Hunting est l'un des premiers logiciels fonctionnant sur le Yeno SC 3000. Parcourez un labyrinthe formé de feuillages en pleine brousse. Vous devrez à l'aide d'un fusil à cartouches paralysantes capturer des animaux sauvages, tels qu'un lion, un buffle ou un serpent. Ensuite traînez-les au plus vite jusqu'à votre jeep avant qu'ils ne reprennent connaissance. Attention, ils n'apparaissent que très peu de temps, il faut alors les surprendre.

Un logiciel où l'on retrouve une fois encore la qualité des jeux proposés par la société Sega. Mais le thème et l'action restent d'un niveau enfantin.
(Sega pour Yeno SC 3000.)

Dot man est une version améliorée d'un jeu d'arcade très connu. Vous devrez contrôler le Dot man, en évitant les nombreux fantômes qui vous poursuivent dans un labyrinthe. Un tunnel vous permet d'échapper à ces terribles monstres et d'atteindre ainsi l'autre côté du labyrinthe. Des pastilles d'énergie, placées aux quatre coins du parcours, sont votre seule chance d'affronter les fantômes.

Un logiciel d'excellente qualité pour un micro-ordinateur de ce type et de cet âge. Car le Commodore VIC 20 est l'un des plus anciens ordinateurs familiaux.

(Anirog pour Commodore VIC 20).

Robot : vous avez dit robot ?

Androïde, ce mot vous fait penser à des robots. Eh bien oui, vous devez éviter une foule de petits robots verts qui vous poursuivent avec acharnement. Ces androïdes sont redoutables, alors ramassez les boulons tant convoités qui jonchent le sol. Car il s'agit de leur nourriture, sans elle, ils s'épuisent très vite. Certains boulons possèdent une force magique et ils vous permettront d'anéantir un ou plusieurs androïdes. Des graphismes en couleurs bien réalisés donnent un effet de relief au jeu.

(Ère informatique pour Spectrum 16 et 48 Ko).

Mazogs, une vieille légende qui parle d'un trésor encore introuvable d'une inestimable valeur. Celui-ci est gardé par d'étranges créatures mi-hommes, mi-insectes, les Mazogs. A l'aide de vos clefs et des prisonniers de ces terribles monstres que vous rencontrerez dans les différents couloirs, partez à la recherche de leur trésor qui se trouve dans un labyrinthe. Mais parviendrez-vous à échapper aux multiples embûches qui jonchent votre route ?

Bien sûr ce jeu fonctionne uniquement en noir et blanc. Pour un micro-ordinateur de ce type, il est d'excellente qualité, parfois même surprenant. N'oubliez jamais que ce logiciel fonctionne sur Sinclair ZX 81, une prouesse lorsque l'on connaît les possibilités de ce matériel.

(Bug Byte pour Sinclair ZX 81 + 16 Ko).

Vert comme le soleil

Snake pit. Vous vous rappelez le film « Soleil vert » ? Eh bien une fois encore la terre ne dispose pas d'assez de ressources pour nourrir toute la population. Vous allez avaler gloutonnement des pastilles vitaminées. Ayant peur d'en manquer, vous essayerez de toutes les dévorer. Un serpent est prêt à manger n'importe quoi, les pastilles, ou... vous de préférence. Plus vous mangez, plus les serpents sont rapides et redoutables. Parviendrez-vous jusqu'au score de 12 570 pastilles, la



meilleure partie encore jamais égalée ?
(Postern pour BBC modèle B).

Découvrez des trésors

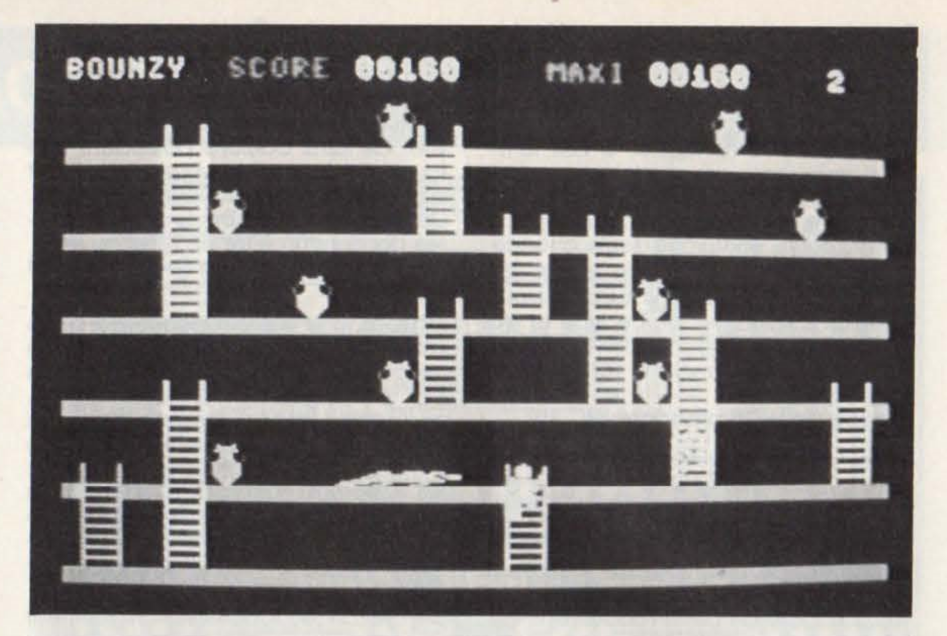
Bounzy. Ramassez des trésors déposés à chaque étage d'une immense grotte souterraine. Mais attention vous n'êtes pas seul, d'étranges gardiens veillent jalousement sur leur magot. Au départ, un seul crocodile à l'appétit vorace et n'empruntant pas les escaliers vous mènera la vie dure. Puis un mutant tout rond, puis deux et ainsi de suite à chaque nouveau tableau. Les trésors sont tous différents, il y a des clés, des cruches, des tireurs à l'arc et des lanternes. Durant votre épopée, vous êtes accompagné par une musique très attrayante.

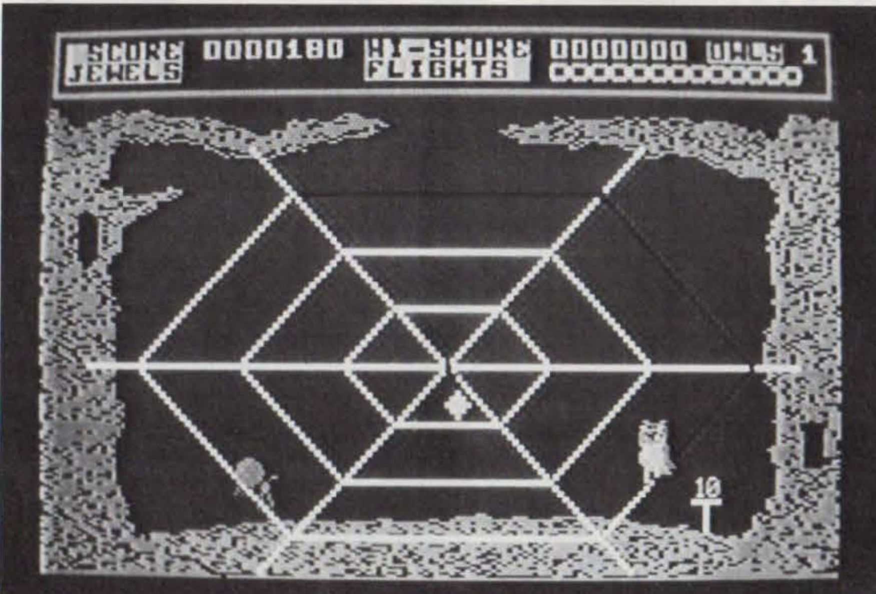
Ce logiciel est très original, car vous avez la possibilité de modifier les paramètres du jeu. Mais il est préférable de commencer avec des mutants calmes et une vitesse lente, pour votre sécurité !
(Loriciels pour Commodore 64).

Avec **Xenon** vous partirez pour une mission dans l'espace et vous devrez traverser des champs de météorites et des orages magnétiques. En fin de parcours vous devrez atteindre le vaisseau amiral Xenon et le détruire. Mais avant vous allez découvrir quatre zones galactiques toutes plus dangereuses les unes que les autres et votre flotte n'est composée que de trois vaisseaux.

Ce logiciel est l'un des premiers apparus sur le micro-ordinateur Oric 1, par chance il fonctionne aussi sur le nouveau modèle l'Oric Atmos. Ce thème ludique ayant connu un vif succès, une suite à cette histoire est disponible et s'appelle **Zorgon's revenge.** Vous devrez vous emparer des pierres magiques puis délivrer la princesse Roz, prisonnière du terrible roi Zorgon.

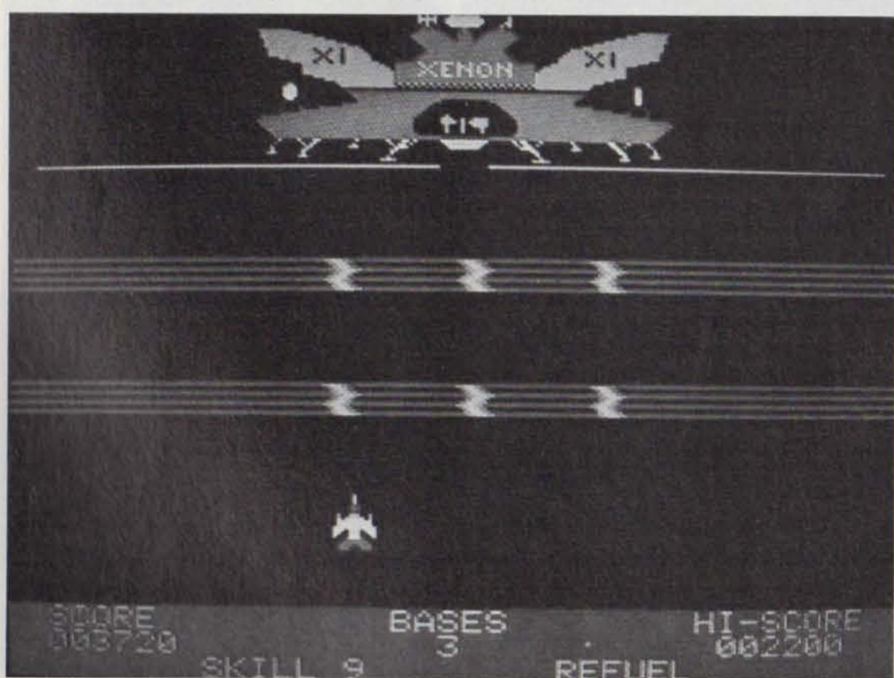
(IJK pour Oric et Atmos).





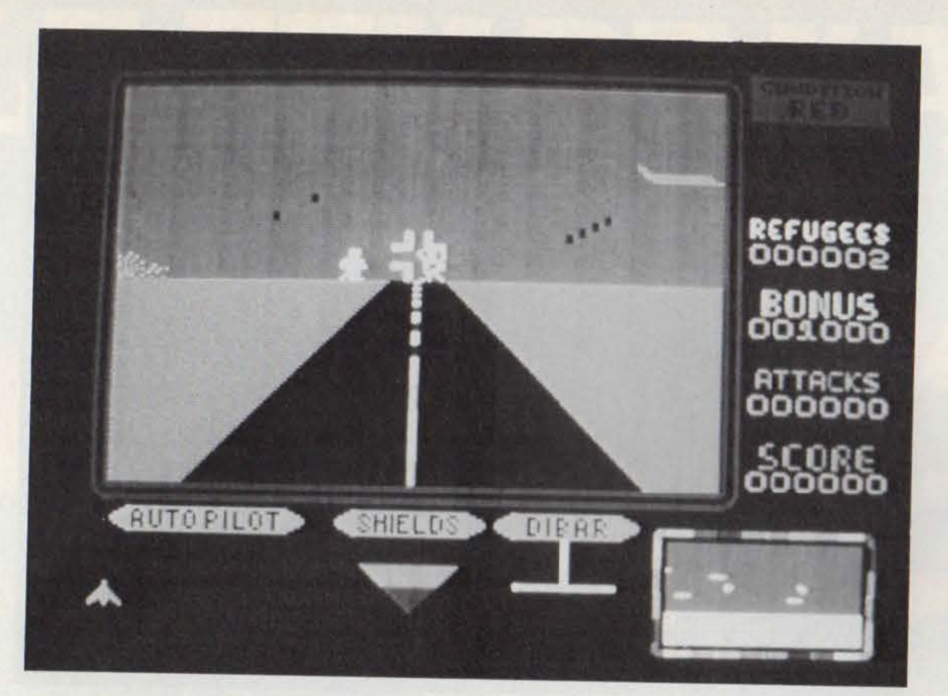
La course aux diamants

Dicky's diamond est un jeu très original, avec un thème un peu fou. Dicky le hibou doit retrouver les diamants volés par Stephen l'araignée. Ici vous aiderez le pauvre Dicky à anéantir la toile de l'araignée en passant simplement dessus. Bien sûr Stephen ne se laisse pas faire et reconstruit au plus vite sa toile. Après l'avoir entièrement détruite en prenant garde de ne jamais rencontrer l'araignée, les diamants tomberont, il faudra alors les rattraper, une question de réflexes. Un logiciel d'excellente qualité avec la « Tocata » de Bach en introduction.
(Romick software pour Commodore 64).



Zoom est un jeu très proche de Choplifter, mais cette fois-ci vous n'êtes plus dans les airs mais au sol. Aux commandes d'un char d'assaut de la Seconde Guerre mondiale, vous devez anéantir de nombreux avions ennemis qui vous bombardent sans interruption. A chaque fois qu'une bombe vous touche, deux grandes félures apparaissent sur l'écran. Mais vous devez aussi protéger les nombreux civils qui, perdus dans ce paysage désertique, sont une proie facile pour l'aviation ennemie.

Un jeu d'action d'excellente qualité qui vous passionnera certainement, mais l'utilisation d'un joystick faciliterait



les déplacements de votre canon et augmenterait la cadence de tir.
(Imagine pour Spectrum 48 Ko).

Château hanté et murs gris

Jumping Jack est un drôle de petit bonhomme possédant une grosse tête et de petites jambes. Son but est de s'évader d'une maison hantée remplie de trappes mouvantes. Pour s'échapper, il doit se placer sous une des trappes, puis sauter. Mais s'il calcule mal son coup, Jack retombe assommé et reste quelques secondes inerte. Il n'a qu'un moyen pour s'enfuir, grimper toujours plus haut. Parfois des animaux insolites tentent d'empêcher notre pauvre petit bonhomme d'avancer et de s'échapper.

Pauvre Jack ! Bien des obstacles jonchent son chemin, grâce à votre habilité aidez-le. Un jeu qui vous fera passer de bons moments. Il est en plus très drôle, ce qui ne gâche rien.
(Imagine pour Spectrum 16 et 48 Ko).





Le mur de Berlin. Vous connaissez tous la célèbre grenouille de Frogger. Et bien ici aucun batracien à sauver, seulement cinq petits personnages qui veulent s'enfuir de Berlin. Pour cela, il leur faudra escalader le mur, très connu pour sa difficulté de passage et ses gardes redoutables. La première zone est composée d'étranges véhicules qu'il faudra éviter à tout prix. Si vous réussissez à passer cette première étape, vous pourrez rester quelques instants sur le mur « no man's land » en toute sécurité à condition de pas choisir la place exacte qu'occupe une mine. La seconde zone est composée de cars et de trains, sur lesquels vous devrez sauter sans vous faire écraser.

Un coup de chapeau pour ce logiciel écrit par un auteur français, Hervé Lemarchand, et diffusé en France.
(Run Informatique pour Commodore VIC 20).

Singes immortels

Congo Bongo. Mario n'est pas au bout de ses peines. Ici vous devrez l'aider à atteindre un gigantesque gorille sautillant à droite, puis à gauche sans arrêt. Cet animal un peu fou ne cesse de lui jeter d'énormes balles d'acier. En plus de nombreux petits singes utilisent le même chemin étroit. Ils ne sont absolument pas dangereux. Ils retarderont simplement votre progression dans les différents escaliers.

Le thème du jeu n'est pas original, mais la qualité graphique et les trois tableaux rendent ce logiciel attrayant.
(Sega pour Yeno SC 3000).

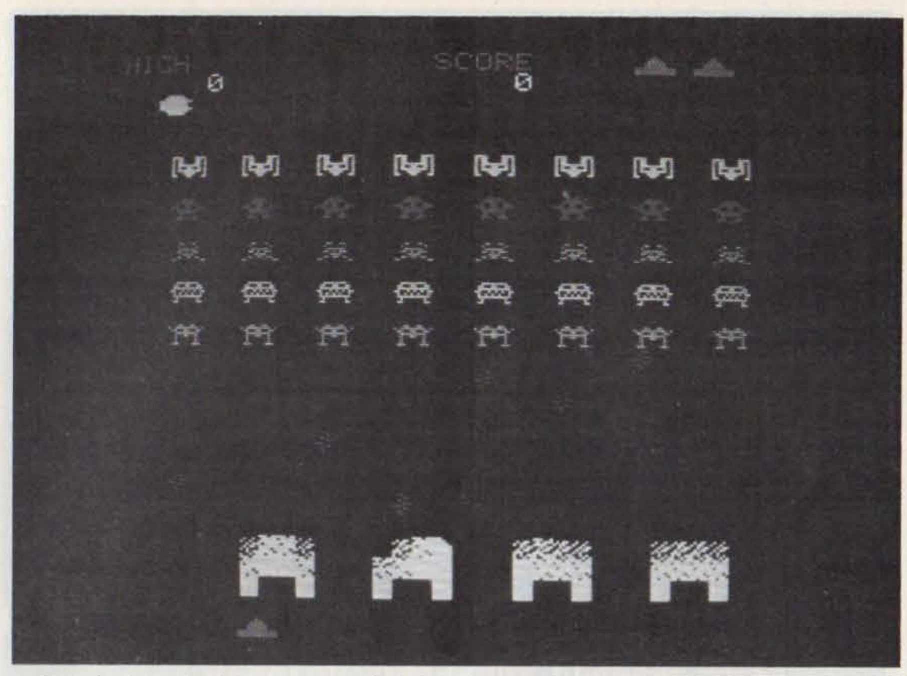
Félix in the factory, aidez ce pauvre Félix. Il s'est perdu dans une usine et ne retrouve pas les outils dont il a besoin. Malheureusement, il ne peut tous les prendre dans les bras à la fois. Il faut donc les apporter un à un près de la porte. En évitant les nombreux tapis roulants qui le feraient trébucher.

Ce jeu est l'un des meilleurs logiciels ludiques disponible sur l'Électron.
(Micro Power pour Électron).

Aguirre et guili-guili

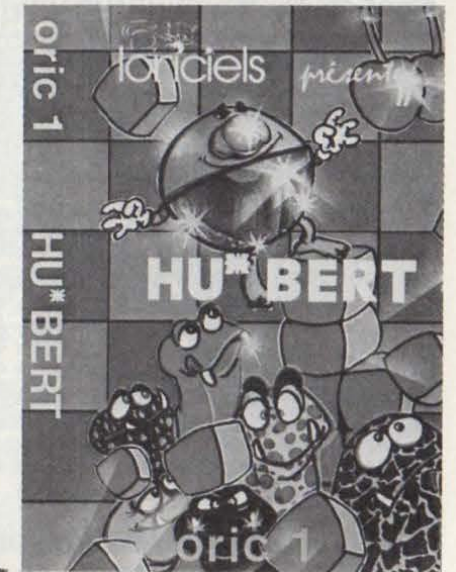
Shadow fax est un jeu où vous retrouverez le plaisir qu'éprouvaient les cavaliers dans les plaines désertiques d'Amérique du sud au XVIIIe siècle. Ici vous jouerez le rôle d'un cavalier fantôme venu venger les honnêtes gens. Alors vous devrez éliminer de la surface de notre planète les cavaliers de l'ombre avec votre lance de feu. L'action du jeu est très rapide et il devient difficile de maîtriser votre monture. Un logiciel avec de beaux graphismes, qui sera malheureusement très vite monotone.
(Postern pour BBC modèle B).

Invaders est un jeu classique et peut-être même l'un des plus anciens fonctionnant sur un micro-ordinateur. Aux commandes d'un vaisseau spatial, vous devrez détruire des envahisseurs. Ils attaquent par vagues et sont de plus en plus dangereux. Comme ils descendent lentement et se rapprochent de votre vaisseau, il devient alors difficile d'éviter les bombes. Heureusement pour vous, quatre forteresses se détruisent lentement à chaque passage des envahisseurs. Ils ont différentes couleurs et vous rapporteront un certain nombre de points. N'oubliez jamais votre mission, vous seul pouvez sauver la terre de ces envahisseurs, avant qu'ils ne se fassent trop menaçants.
(PSS pour Oric 1).



Primesautons

Hu'bert est une nouvelle version du célèbre jeu d'arcade Q'bert avec la pyramide et ses monstres Slick, Sam et Ugg. Le but du jeu est simple, vous devrez changer la couleur de tous les cubes de la pyramide en passant dessus. Votre petit Hu'bert ne peut se déplacer qu'en diagonale et s'il saute en dehors de la pyramide tout est fini. Cette sorte de déplacement est sans aucun doute l'une des grandes difficultés de ce logiciel ludique. Il est parfois assez compliqué de remonter au premier cube de l'immense pyramide. Mais attention plusieurs créatures peuvent survenir au sommet de la pyramide, avec des billes rouges mortelles et des violettes paralysantes. Slick est un petit bonhomme vert, il rebondit d'un cube à l'autre, Sam agit comme Slick. Ugg est indestructible, il poursuit sans relâche ce pauvre Hu'bert.
(Loriciels pour Commodore 64 et Oric 1).





Mini Mad Max

Road race est une simulation de pilotage automobile, mais aussi l'un des plus anciens logiciels en cartouche pour Commodore VIC 20. Dans ce jeu, il n'est plus question d'envahisseurs à détruire. Vous apprendrez toutes les finesses du pilotage dans une étape de nuit au rallye de Monte-Carlo. Le capot de votre automobile est représenté en bas de l'écran. La route est beaucoup plus sommaire car elle est simulée par de simples barres blanches à gauche et à droite du capot. Pour démarrer il faut accélérer, passer une vitesse supérieure ou inférieure, puis prendre de la vitesse. Si vous ralentissez trop en seconde ou en troisième, votre voiture risque de caler. Un petit détail qui donne une touche de réalisme à ce logiciel. Il permettra même aux enfants d'apprendre les différentes techniques utilisées dans la conduite automobile.

(Commodore pour Commodore Vic 20).

LE FEU DE L'ACTION.



SUPER COBRA™

Votre mission : "Anéantir l'ennemi". Qui est-t-il? Où se trouve-t-il? Personne ne le sait. Le seul moyen de l'atteindre : l'hélicoptère. Mais il fait nuit. Vous devez traverser des villes et des tunnels. Et si vous ne vous écrasez pas, vous risquez d'être abattu par l'armée ennemie. Alors ayez l'œil!

Compatible avec les systèmes : Atari™ VCS™, Intellivision™, Vidéopac™, CBS/Coleco™, Atari™ Ordinateur familial, Jopac™, Brandt™.

TUTANKHAM™

Découvrez le trésor millénaire des pharaons. Pas si simple! Serpents venimeux, chauves-souris, esprits, tous sont unis pour vous empêcher d'y parvenir. Pour les vaincre, vous n'avez que votre pistolet laser. Courage!

Compatible avec les systèmes : Atari™ VCS™, Intellivision™, Vidéopac™, CBS/Coleco™, Atari™ Ordinateur familial, Jopac™, Brandt™.



POPEYE©

Vous êtes Popeye et vous aimez Olive. Votre seul désir, attraper tous les cœurs et les mots d'amour qu'elle lance, et la rejoindre. Mais tout vous en empêche. Des trappes, des échelles et l'éternel Brutus! La seule solution : avalez une boîte d'épinards. Attention à Brutus! Battez-vous!

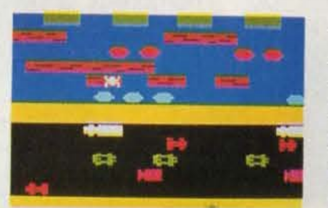
Compatible avec les systèmes : Atari™ VCS™, Intellivision™, Vidéopac™, CBS/Coleco™, Atari™ Ordinateur familial, Jopac™, Brandt™.



Q. BERT©

Votre nouveau nom, Q. BERT. Vous sautez joyeusement sur les blocs d'une pyramide jusqu'à ce qu'ils aient tous la même couleur. Mais attention, dangers! Hargne de vos ennemis, Slick, Sam et Coilly le serpent. En cas de panique, échappez-vous en soucoupe. Restez calme!

Compatible avec les systèmes : Atari™ VCS™, Intellivision™, Vidéopac™, CBS/Coleco™, Atari™ Ordinateur familial, Jopac™, Brandt™.



FROGGER™

Vous êtes responsable de la vie de Frogger la grenouille. Non seulement elle doit traverser une autoroute à 5 voies mais encore une rivière grouillante de crocodiles, de tortues ou de serpents, tous gros mangeurs de grenouilles. Aidez-la!

Compatible avec les systèmes : Atari™ VCS™, Intellivision™, Vidéopac™, CBS/Coleco™, Atari™ Ordinateur familial, Jopac™, Brandt™.

COMPATIBLES AVEC LES PRINCIPAUX SYSTÈMES



Ils détestent vous laisser gagner.

BAZAINE/DFS

Monaco grand prix. Vous avez troqué votre traditionnelle voiture contre un buggy tout-terrain. Maintenant au volant de ce bolide prenez part à une course prestigieuse, le grand prix de Monaco. Le circuit vous réservera des surprises tout à fait inattendues comme un tunnel, des ponts et de nombreux rétrécissements de la chaussée. Heureusement chaque changement soudain de la route est annoncé par un petit signal jaune. Votre voiture est pleine de surprises car vous pourrez la faire sauter, elle évitera ainsi certaines embûches sur la route.

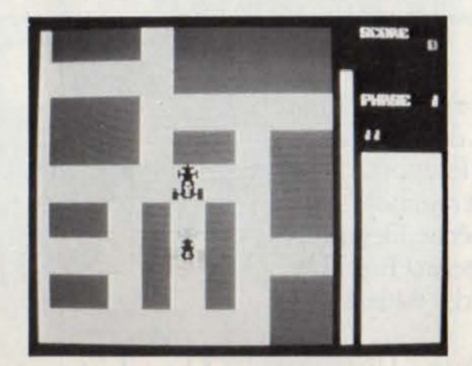
Un jeu de qualité, dans la digne tradition des logiciels Sega. Il peut paraître un peu lassant au début, mais à chaque nouveau tableau le niveau et la difficulté du jeu augmentent.
(Sega pour Yeno SC 3000).

Course éperdue

Pit Stop est le successeur de Pole position, déjà célèbre sur les ordinateurs Atari et la console de jeux Colecovision. Une fois encore vous allez courir un grand prix de Formule 1. Mais ici, à chaque fois que vous vous arrêterez aux stands pour vous ravitailler, les différentes opérations pourront être suivies à l'écran, grâce à d'étonnants graphismes. La course dans son ensemble reste trop simple et devient vite monotone.
(Epyx pour Atari 400.800.600 XL et 800 XL).

Avec **Planet patrol** vous allez vivre une aventure unique. Au volant d'un véhicule lunaire vous devrez regagner au plus vite votre base. La lune est devenue un endroit très convoité, et de nombreux ennemis vont tout tenter pour vous arrêter. En plus des bombes venant du ciel, vous devrez éviter d'immenses roches qui se dressent devant vous.

Un jeu d'excellente qualité par rapport aux possibilités des micro-ordinateurs Laser 200-300-500. Une option très intéressante dans ce logiciel, vous pourrez jouer soit avec le clavier, soit avec les joysticks. Ces derniers ne sont pas assez sensibles pour permettre des déplacements et des tirs rapides. Ils causeront parfois votre perte !



Un dernier détail, tous les logiciels de la gamme Laser, ne dépassent pas 80 francs.
(Vidéo Technologie pour Laser 200-300-500).

Voiture suicidaire

Driver est actuellement le seul logiciel de conduite automobile fonctionnant sur le micro-ordinateur Oric 1. Dans les rues étroites d'une ville, vous devrez aller chercher différents panneaux et objets vous donnant des bonus. Pour augmenter la difficulté du jeu, en plus d'une voiture suicidaire cherchant l'accident à chaque instant, vous rencontrerez des embûches telles que des limites de vitesse, qui ralentiront votre progression dans la ville. Si cette terrible voiture s'approche trop près de vous, répandez de l'huile sur le sol. A gauche de l'écran, un radar vous donnera la position des panneaux oubliés et de la voiture en folie cherchant l'accident.

Une petite musique accompagne votre automobile durant son périple et rend le jeu très attrayant.
(Dialog Informatique pour Oric 1).

SPID PRESENTE

KOALA-PAD

DU TALENT JUSQU'AU BOUT DES DOIGTS



Tablette à digitaliser







NOUVEAU! *KOALA PAD. Cette tablette à digitaliser permet de créer, d'une simple pression sur sa surface sensible, de magnifiques dessins. Elle peut également devenir un clavier de fonction - Notice en Français.*

Ajouter une touche artistique à votre APPLE II, II+, 2e, IBM PC, ATARI, COMMODORE 64, VIC 20.

- Interrogez votre distributeur et SPID fera le nécessaire.

SPID

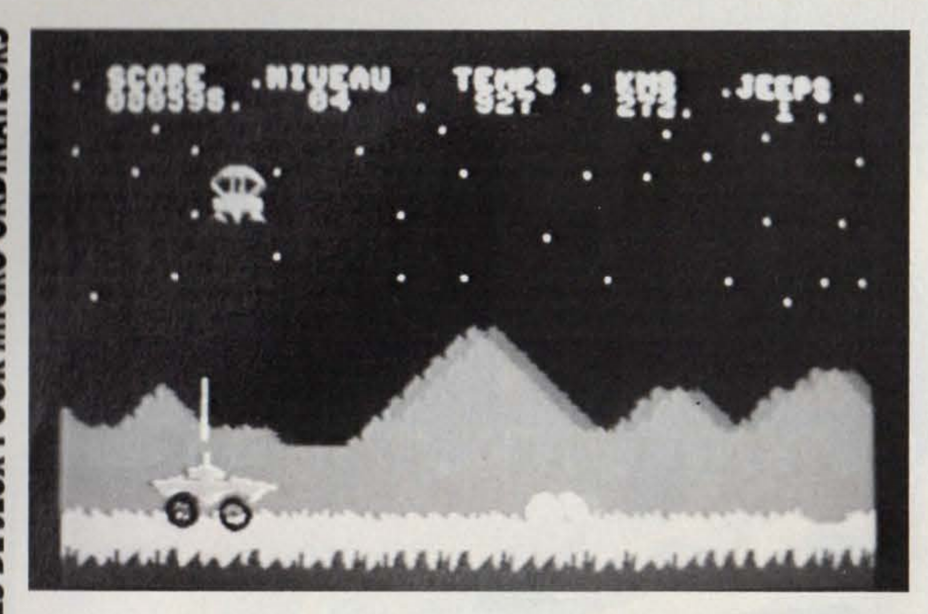
LA HAUTE FIABILITE

SPID MICRO 39, rue Victor-Massé 75009 PARIS - Tél. : 281.20.02

Vente exclusive aux distributeurs.

CP/M est une marque déposée par Digital Research. · Prix TTC moyennement constatés au 01.03.84.

SEDIP



Jeep vous entraîne sur la lune. Lors d'une patrouille tranquille, vous vous faites attaquer par des Ovnis. Certains d'entre eux vous bombardent et les autres déposent sur votre route des mines qui explosent sous vos roues. Mais le terrain lui-même est rempli d'embûches, de cratères et de roches. Pour mener à bien cette mission, vous devrez utiliser sans arrêt votre canon laser.

Le niveau de jeu peut être choisi, ce qui permet de débuter simplement et presque en sécurité.
(Loriciels pour Commodore 64).



Le diable au volant

Driving demon est une course automobile qui a lieu dans le nord de l'Amérique. A droite de l'écran, la piste correspondant à la position de votre bolide, puis votre voiture elle-même. A gauche, une vue radar de la route et de la course autour de vous sera une aide précieuse. Elle vous permettra d'éviter les concurrents trop lents et les obstacles soudains. Comme le nombre et la position des voitures sont totalement aléatoires, une seule solution pour gagner, posséder des réflexes à toute épreuve.

La qualité des graphismes de ce logiciel est loin d'équivaloir celle d'autres micro-ordinateurs. A noter le support de ce programme, il s'agit d'une cartouche très pratique à utiliser.
(Funware pour Texas Instrument TI 99/4A).

Flinguer c'est bon

Siren City est la ville la plus dangereuse des États-Unis. Policier d'élite, vous devrez pourchasser des bagnards échappés d'un pénitencier modèle et rechercher ces malfaiteurs entre les gratte-ciel et dans les rues de banlieue. Patrouillez à bord de votre voiture dans la ville. Mais méfiez-vous aussi des conducteurs distraits, des trains, des hélicoptères et différents autres obstacles. Ne prenez pas trop de vitesse car il est alors presque impossible de diriger la voiture dans les rues étroites. Vos exploits sont suivis de près par vos supérieurs, et si vous réussissez dans la lutte anticrime, une promotion vous attend.

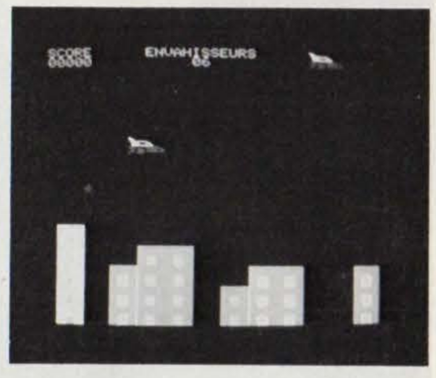
Un jeu avec des graphismes simples, dont le thème n'est pas toujours très clair au début. Un petit détail séduira les joueurs observateurs, les affiches que vous rencontrerez dans la ville sont des publicités pour la société Interceptor Micros et ses produits.
(Interceptor Micros pour Commodore 64).

Trans am. Vous avez toujours rêvé d'être champion de course automobile. Aujourd'hui vous avez la possibilité de gagner une épreuve comptant pour le Championnat du monde. La course se déroule sur tout le territoire américain, et vous devez rattrapper une voiture, la Turbo noire, et récupérer les huit coupes magiques qu'elle possède. Mais attention, tous les coups sont permis.

La page de présentation du jeu et le circuit lui-même sont d'excellente qualité. Mais l'action est rapidement monotone, en plus l'utilisation du clavier ne permet pas de diriger avec précision votre bolide. Pour contrôler les déplacements de votre automobile, il faut connecter l'extension manette de jeu disponible chez Innelec.
(Ultimate pour Sinclair ZX Spectrum 48 Ko).

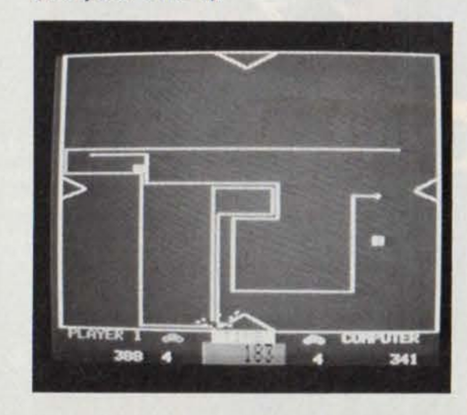
Protection maximale

Dans **Protector** vous survolez une ville, protégez-la envers et contre tout. Hélas des soucoupes volantes passent au-dessus des buildings et larguent des envahisseurs. Après avoir exterminé tous ces ennemis, vos problèmes ne sont pas terminés. Une pluie de météorites menace la ville. Une fois cette seconde mission réussie, et avant de prendre un repos bien mérité, vous devrez détruire les dernières forces ennemies. Un jeu réservé aux amateurs d'émotions fortes.
(Loriciels pour Oric 1).



Light cycle est un jeu rendu célèbre par le film « Tron ». Après de nombreuses et tumultueuses aventures, vous allez piloter une moto de lumière. Votre objectif est très simple, il faut encercler votre adversaire (un autre joueur ou l'ordinateur) dans la traînée du pot d'échappement. Pour gagner, une seule solution, posséder des réflexes à toute épreuve. Vous pourrez jouer à deux ou contre l'Oric 1. Faites bien attention car il est redoutable à ce jeu.

Au départ vous disposez de cinq motos. Elles peuvent accélérer grâce à neuf vitesses différentes. Les graphismes sont assez simples avec une seule couleur, mais le bruit du moteur est très bien réalisé.
(PSS pour Oric 1).



VIDEO 7

POLAR
CRIMES, COGNAC ET CRAPULES

PARILLAUD
FLAGRANT DELIT DE SENSUALITE

PACINO
DU PARRAIN A SCARFACE



SPECIAL SERIE NOIRE

M3141-33-15 F Mai 84. 15 F. Belgique 110 FB. Suisse 5 FS.

Encore l'espace. Hélas !

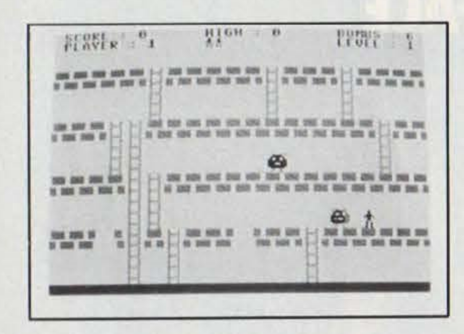
Lunar jet man. Vous avez, pour la première fois, quitté votre vaisseau spatial. A L'aide d'un scooter de l'espace équipé de réacteurs, vous allez détruire les installations de terribles envahisseurs qui projettent d'anéantir la terre. Votre vaisseau abandonné sur la face cachée de la lune, vous partez sauver l'humanité.

Un logiciel de combat galactique d'un nouveau genre.
(Ultimate pour Spectrum 48 Ko).

Galactic invasion. Infatigable, vous allez une fois encore partir défendre la planète terre aux commandes de votre vaisseau. Rien d'exceptionnel pour ce logiciel fonctionnant sur les micro-ordinateurs Laser 200-300-500. Les envahisseurs ne sont pas assez nombreux pour devenir menaçants.
(Abbex pour Laser 200-300-500).

Terreur ou...

Panic. Si vous avez une âme d'aventurier et si rien ne vous effraie, ce jeu est fait pour vous. Enfermé dans un labyrinthe, vous vous retrouvez face à d'horribles monstres sanguinaires à l'air féroce. Ils vous attendent et vous poursuivent au détour des escaliers.

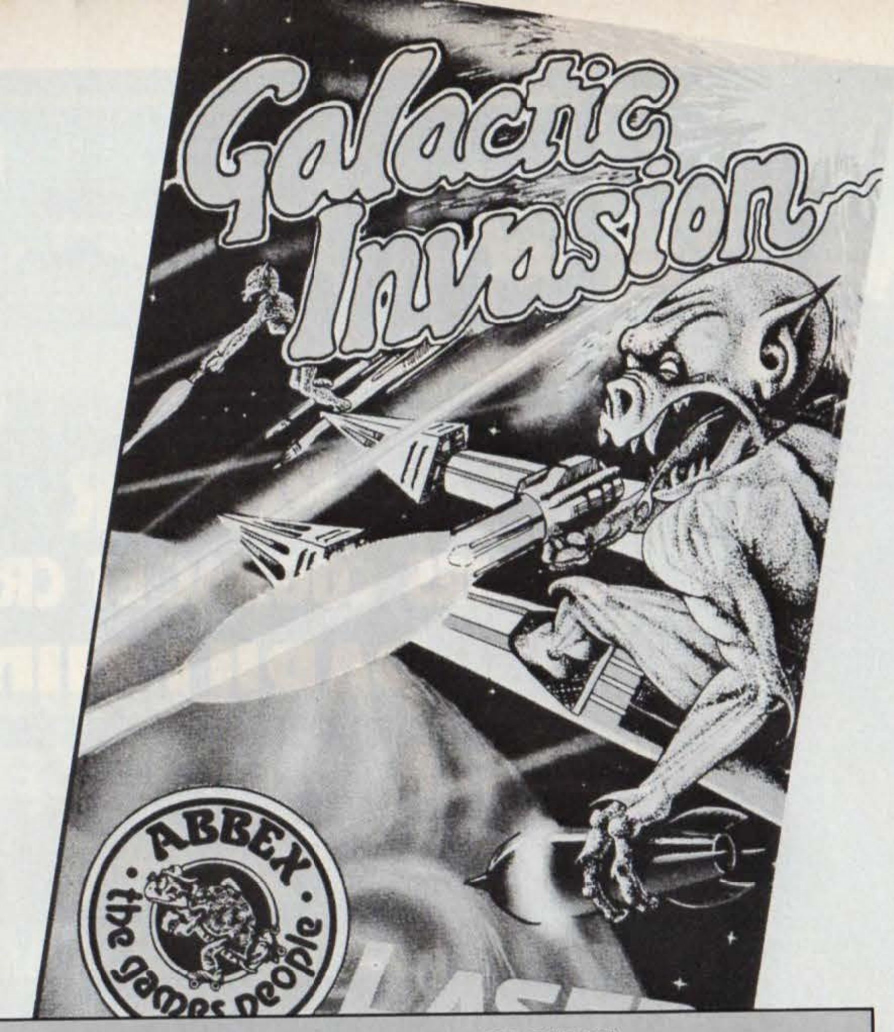


Soyez vigilant pour sortir de ce piège. Vous possédez huit bombes à retardement qu'il faudra placer judicieusement pour anéantir les monstres. Visez juste si vous ne voulez pas manquer de munitions, et cela arrive très vite.

Ce logiciel ludique est un bon jeu qui vous donnera du fil à retordre.
(Interceptor Soft pour Commodore 64).

Arcadia vous fera découvrir une autre galaxie encore inconnue de nombreux terriens. Vous commanderez le vaisseau de combat Arcadia équipé des dernières innovations techniques, dont le canon à plasma, une arme révolutionnaire qui vous rendra invulnérable. Votre mission est plus terrible que les précédentes, vous devrez détruire des vaisseaux ennemis attaquant par vague. Attention, certaines escadrilles sont appelées commandos suicides, et jusqu'ici rien ne les a jamais stoppés.

Un jeu très attrayant grâce à la grande variété des escadrilles d'envahisseurs.
(Imagine pour Commodore VIC 20).



QUELQUES ADRESSES DE DISTRIBUTEURS

LORICIELS :
160, rue Legendre,
75017 PARIS

RUN INFORMATIQUE (SUPERSOFT. ANIROG. ROMICK. SOFTWARE. IMAGINE. RUN. INTERCEPTOR MICROS) :
62, rue Gérard,
75013 PARIS
Tél. 581.51.05

INNELEC. NO MAN'S LAND (ANIROG. BUG BYTE. POSTERN. IJK. IMAGINE. PSS ULTIMATE) :
110 bis, avenue du Général-Leclerc,
93500 PANTIN
Tél. 843.61.11.

SPID (RABBIT SOFTWARE. PSS) :
39, rue Victor-Massé,
75009 PARIS
Tél. 281.20.02

ASN DIFFUSION (PRORICIEL. IJK. PSS) :
Z.I. La Haie-Griselle,
94470 BOISSY-SAINT-LÉGER
Tél. 580.19.22

YENO (SEGA) :
88 à 108, rue Louis-Roche,
92230 GENNEVILLIERS
Tél. 798.00.57

DIRECO (ERE INFORMATIQUE) :
30, avenue de Messine,
75008 PARIS
Tél. 256.16.16

JCS (MICRO) :
4, boulevard Voltaire,
75011 PARIS
Tél. 355.96.22

COMMODORE :
9, rue Sentou,
92150 SURESNES
Tél. 506.41.41

VIDEO TECHNOLOGIE FRANCE (VIDEO TECHNOLOGIE. ABBEX) :
9, rue Luisant,
91310 MONTLHÉRY
Tél. 901.93.40

DIALOG INFORMATIQUE :
25, rue Brague,
75015 PARIS
Tél. 783.88.37

ARIOLASOFT (FUNWARE. EPYX) :
Tél. 865.20.43

VIFI INTERNATIONAL :
17, rue d'Uzès,
75002 PARIS
Tél. 233.44.35

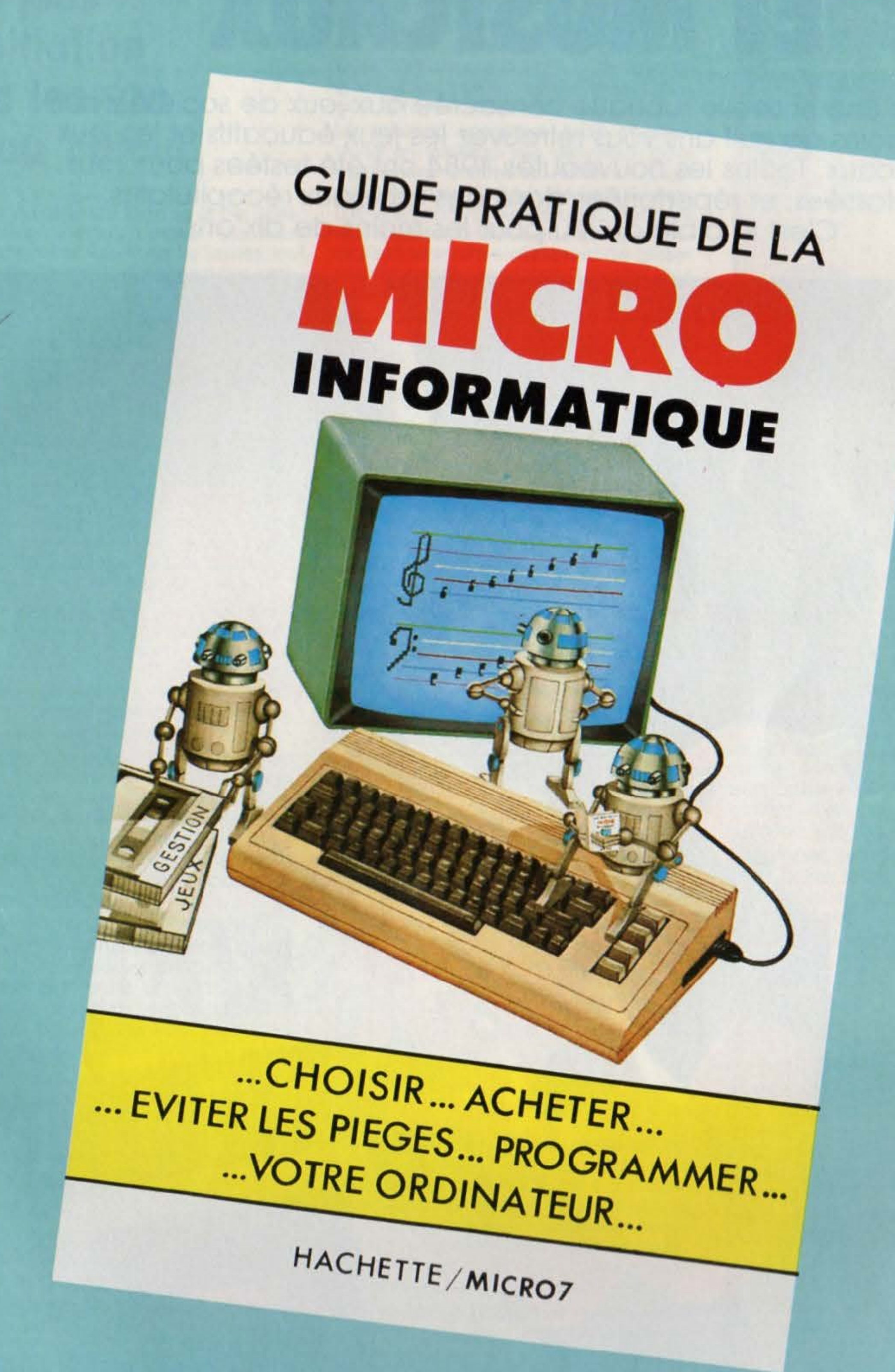
EDICIEL :
22, rue La Boétie,
75008 PARIS
Tél. 266.00.32

RCV :
253-255, rue Gallieni,
92100 BOULOGNE
Tél. 605.76.80

CIEL BLEU :
20, rue Bapst,
92600 ASNIÈRES
Tél. 790.23.60

RCA (ACTIVISION) :
Avenue de la Croix-Boisselière,
91420 MORANGIS

Le Micro-Guide Hachette



PRIX
15 FF

Chez votre libraire, à partir du 15 mai

LES JEUX EDUCATIFS ET MUSICAUX

Avec une nouvelle rubrique consacrée aux jeux de société pour les moins de huit ans vous retrouvez les jeux éducatifs et les jeux musicaux. Toutes les nouveautés 1984 ont été testées pour vous, classées, et répertoriées dans des tableaux récapitulatifs. C'est la bible du jeu pour les moins de dix ans.



JEUX ÉDUCATIFS NON ÉLECTRONIQUES

Les jeux d'initiation à la lecture et au calcul

A.B.C. : A l'aide de moules et de pâte à modeler, ce jeu permet aux tout petits de créer eux-mêmes toutes les lettres de l'alphabet et aussi les chiffres. Une bonne idée pour une première approche tactile et visuelle. Dès 3 ans. Miro Meccano.

ABC surprise : C'est un grand clavier muni d'une cinquantaine de touches. Sur chacune d'elles sont dessinées les lettres de l'alphabet, des suites d'objets ou des cercles de couleurs différentes. L'enfant appuie sur une touche, le volet se soulève : sous la lettre A apparaît le dessin d'un petit âne. Il constate ainsi l'association entre image et mot, couleur et nom, chiffre et quantité. Une nouveauté Kiddicraft pour les enfants à partir de 3 ans.

La pendule te dit : Un jouet pour apprendre à lire l'heure en s'amusant. Facile à utiliser : il suffit de placer l'aiguille sur l'un des 12 chiffres et de tirer sur l'anneau. L'enfant entend l'heure et la voit s'inscrire sur le cadran. Dès 3 ans. Mattel Preschool.

Le Panda pendule : Il est extra ce panda. Tout bleu et tout rond, son corps fait office de pendule. Lorsque l'enfant déplace les aiguilles, la grande aiguille fait pivoter les chiffres boules qui affichent les minutes. Une nouveauté astucieuse et décorative. Dès 4 ans. Kiddicraft.

Snoopy horloge : De ses mains, Snoopy indique l'heure. Autour les 12 chiffres sont des cubes de couleurs et de formes différentes à encastrer. Un jeu pour apprendre à reconnaître les formes et les couleurs et plus tard savoir lire l'heure. Dès 4 ans. Orli jouet.

Domino alphabet : Les 26 lettres de l'alphabet imprimées en caractères minuscules s'emboîtent comme un puzzle dans les cartes dessins. Chaque dessin symbolise une lettre : a comme arbre, b comme bateau... Un jeu simple, des cartes solides et colorées qui donnent une bonne première approche des lettres. Dès 4 ans. Ravensburger. Suivant le même principe : Domino des nombres.

De un à neuf : Encore un jeu de domino mais ici l'enfant doit mettre en relation des cartes images (par exemple six crayons) avec sa carte chiffre correspondante. La découpe en forme de puzzle est différente pour chaque association ce qui permet de contrôler soi-même la solution. Dès 4 ans. Ravensburger.

Mes premiers mots : Les planches de ce jeu comportent chacune cinq illustrations (animaux, fruits, objets...). A l'aide de cartes/lettres, l'enfant recompose les mots correspondants aux images. Le procédé de repérage — petites formes géométriques différentes pour chaque carte/lettre — permet de corriger les fautes d'ortographe. Dès 4 ans. Miro Meccano.

Le tableau magique Walt Disney : Voilà un tableau très astucieux pour apprendre chiffres et lettres et jouer avec les personnages de Walt Disney. Les éléments pré-découpés tiennent tout seuls sur la feuille en plastique spécial qui se soulève et permet de glisser des planches pour jouer à quatre jeux différents (alphabet et chiffres à identifier, mots à former, numération, paysages à décorer). Dès 4 ans. Initiation Nathan. Sans Walt Disney mais pour s'initier aux lettres et chiffres suivant le même principe : Le tableau 3 faces. Le pupitre. Playskool ; L'école. Fisher Price. La maison à jouer. Kiddicraft.

Apprenons à lire : C'est un jeu qui peut se jouer seul ou à plusieurs. Le principe : chaque planche du jeu est illustrée de neuf dessins, avec les cartes/lettres il s'agit de reconstituer les mots correspondants aux dessins. Comme à l'école on apprend les lettres imprimées en caractères d'imprimerie (lettre bâton) et en écriture cursive. Les cartes syllabes, verbes, mots, permettent de varier le jeu et de le rendre plus ardu. De 4 à 10 ans Ravensburger.



Les jeux du coquelicot : Cette excellente collection de jeux éducatifs s'adressent aux enfants de 4 à 8 ans. Chaque boîte contient plusieurs jeux à caractère progressif. Certains nécessitent une participation des parents, d'autres peuvent être joués par l'enfant seul ou avec d'autres enfants.

Apprendre l'alphabet et les mots est le dernier né de cette collection. Il comporte sept jeux différents pour aborder l'alphabet, les voyelles, les syllabes... à partir de cartes lettres, mots, illustrations. De 6 à 9 ans. Nathan ; A découvrir aussi : Reconnaître les formes et couleurs, de 4 à 8 ans. Découvrir l'heure et le temps, de 4 à 6 ans. Placer (pour comprendre les notions de droite/gauche, dessus/dessous...), de 4 à 8 ans. Compter, de 4 à 7 ans. Chercher (13 jeux pour chercher les différences, les opposés, les anomalies, les manquants...) de 4 à 8 ans. Collection Jeux du Coquelicot. Nathan.



La maison des mots : Chaque planche comporte quatre dessins, en face, dans des cases vides, l'enfant compose le mot lettre à lettre. Le système auto correcteur permet de se corriger seul.

Le jeu **La maison des chiffres** suit le même principe, il permet de s'initier aux additions, soustractions, multiplications et divisions simples. Dès 5 ans. Initiation Nathan.

Imprimons lettres et chiffres : Dans cette boîte, les enfants trouveront tout l'alphabet et tous les chiffres en timbres plastique qui, sur des feuilles comportant des illustrations, leur permettront de composer les mots les plus variés. Dès 5 ans. Nathan.

Premiers mots croisés : Sur chaque grille, des illustrations guident l'enfant qui, s'il ne trouve pas, peut se reporter au livret. Dès 8 ans. Initiation Nathan.

A découvrir également (et s'ils ne sont pas nouveaux, ils ne manquent pas d'intérêt). Les jeux suivants, **cubes ABC,** des cubes en plastique imprimés en sérigraphie avec des lettres, chiffres et images. Dès 3 ans. Kiddicraft.

Les dominos d'initiation : Une série de jeux de dominos pour apprendre aux enfants dès 5 ans les premières notions de chiffres, lettres, heure... Initiation Nathan.

Mémo des mots : Ce coffret réunit quatre jeux éducatifs différents : le jeu de l'heure, le jeu des nombres). Dès 6 ans. Initiation Nathan.

L'école buissonnière : ce coffret réunit quatre jeux éducatifs différents : le jeu de l'alphabet, pigeon vole (jeu sur les animaux), le jeu de l'heure, le jeu des nombres). Dès 6 ans. Initiation Nathan.

Images et mots : Un jeu électrique de questions/réponses. Dès 6 ans. Nathan.

Deux jeux des lettres, où il faut retrouver le nom des objets figurant sur une illustration et former des mots avec des syllabes. Dès 6 ans. Initiation Nathan.

Deux jeux avec des chiffres, permet d'apprendre les additions et soustractions élémentaires. Dès 6 ans. Initiation Nathan.

Combien font ? est un loto de calcul pour apprendre les multiplications simples. Dès 7 ans. Initiation Nathan.

Les jeux d'observation et de découverte

Lottino, est un jeu de loto pour les tout-petits. Les six planches représentent chacune neuf objets familiers dessinés par l'illustrateur de livres d'enfants bien connu : Dick Bruna. D'où un graphisme coloré attractif. Au verso des planches tous les motifs sont représentés sous forme d'esquisse et dans un ordre différent, ce qui rend le jeu plus difficile. Voilà une façon amusante de stimuler le sens de l'observation, la mémorisation et la manipulation. De 3 à 6 ans. Ravensburger. Pour ceux qui préfèrent les illustrations photographiques, à conseiller : **Le Loto Animaux** et **le Loto Bébé Animaux** de chez Ravensburger. **Les Quatre saisons, la Ferme** de chez Nathan. Enfin le jeu **Couleurs et formes,** un jeu de loto mais aussi une initiation aux couleurs et aux formes géométriques. Ravensburger.

Mes promenades : Au fil des saisons, l'aspect de la campagne, comme celui de la ville change. Les grandes planches de ce jeu représentent le printemps, l'été, l'automne et l'hiver. Mais quand voit-on des hirondelles ? A quelle saison l'arbre n'a-t-il plus de feuilles ? Il s'agit de rendre à chaque grande planche les six petites cartes représentant les particularités des saisons. On ne peut pas se tromper grâce à la découpe différente pour chaque association. Un jeu pour apprendre à classer, à ordonner et à bien observer. De 3 à 8 ans. Ravensburger. Suivant le même principe et chez le même fabricant : **Chaque chose à sa place** (à chaque métier il faut rendre ses outils).

Évolution : L'enfant a, face à lui, vingt-quatre pièces puzzle en bois. Il doit reconstituer six scènes représentant une évolution en quatre séquences. Un exemple : la graine mise en terre puis arrosée, pousse, donne une plante puis une fleur... Un jeu qui permet d'apprendre les différentes phases de la vie. De 4 à 8 ans. Ravensburger.

Tracimage : Lorsqu'on est petit on adore dessiner mais, parfois, le résultat n'est pas ce que l'on espérait ! Ce nouveau jeu s'adresse aux enfants dès 4 ans, leur permettant — par un maniement très simple — de réaliser rosaces, animaux, mots... C'est un grand écran hémisphérique muni d'un levier de commande, par simple action de ce dernier l'enfant peut, d'une part, créer les dessins de son choix, d'autre part, à l'aide de plaquettes d'images qu'il applique sur le cadran, il peut réaliser silhouettes, animaux, etc. Pour tout effacer, il suffit de secouer Tracimage à l'envers. Dès 4 ans. Nathan.



Mosaïques lumineuses : Sur un écran perforé l'enfant insère des chevillettes multicolores suivant le code du modèle choisi. Le tableau fini, on le place à contre-jour et tout devient lumineux. Dès 5 ans. Atelier Nathan.

Tableau des connaissances de la France : Ou comment apprendre en jouant les bases indispensables de notre géographie nationale. Ce grand tableau magnétique reproduit une carte de France avec ses principaux fleuves, ses grandes villes, les mers qui l'entourent et ses pays frontaliers. Il s'agit de mettre en bonne place les plaquettes des différentes régions qui indiquent par l'illustration, les spécialités locales, industrielles, artisanales, gastronomiques et les particularités géographiques. Dans le coffret se trouve également un jeu de cartes dont le principe s'inspire du jeu des Sept Familles : il faut réunir chaque fois six cartes sur sept thèmes différents : les fleuves, les îles, les montagnes, l'élevage, l'artisanat, la gastronomie, les pays frontaliers. Dès 7 ans. Charton.

Connaître le monde, est un puzzle de 600 pièces pour reconstituer une superbe planisphère. Une carte murale contenue dans la boîte sert de guide. Dès 8 ans. Connaissance Nathan.

A découvrir aussi : **Je découvre l'année,** un puzzle pour se familiariser avec les heures, les jours, les mois, le tout entouré des quatre saisons. De 4 à 9 ans. Ravensburger. **Le Baby électrique en images,** un jeu de questions/réponses sur la ville, la campagne, les métiers, les animaux... Dès 4 ans. **Le Domino code de la route.** Dès 5 ans.

La France puzzle par régions et départements. Dès 8 ans. **La France,** un jeu électrique de questions/réponses sur l'astronautique, la botanique, la mythologie, les arts... Adolescents et adultes. Tous ces jeux sont de chez Nathan.

Jeux d'activités manuelles, artisanales et scientifiques

Play Doh : Play doh c'est d'abord une pâte à modeler souple et non toxique, remarquablement adaptée aux enfants. Les couleurs se mélangent facilement et permettent de constituer des couleurs intermédiaires. Elle s'utilise dans de nombreux jeux amusants : **Breakfast,** où à l'aide de moules l'enfant crée un complet petit déjeuner anglais.

Presse couleurs, pour fabriquer médailles, broches, décorations de Noël, etc. Dès 3 ans. Miro Meccano.

La série des Mini Mako : Ce sont différents jeux d'activités manuelles pour les enfants de 4 à 14 ans. Il y en a pour tout les goûts : **Mobilier de poupée,** avec du bois pré-découpé à assembler, on fabrique une salle de séjour, une chambre ou une cuisine. **Poterie, mosaïques, colliers de fleurs, etc.** Mako Comano.

Hérisson au cresson : C'est un jeu tout simple mais rigolo. On crée d'abord son hérisson à l'aide du moule et du plâtre, puis on y plante les graines et ça pousse ! Dès 5 ans. Ravensburger.

Le jardinier en herbe : Semer une petite graine, guetter chaque jour la naissance d'une pousse, lui apporter tous les soins nécessaires pour qu'elle devienne une belle plante, c'est ce que propose le « jardinier en herbe ». Le coffret contient un ensemble d'outils simples : râteau, binette, plantoir à manche court et deux sortes de contenant en plastique : un bac à semis et trois pots de tailles différentes. Dans un poster de conseils pratiques, on explique comment faire pousser de simples pépins d'orange, un noyau d'avocat... Dès 6 ans. Berchet.



Mako bougies : Avec dix plaques de pâte, des ébauchoirs de plastique dur, de la mèche et des moules à décors, on peut créer facilement toutes les bougies que l'on désire. La pâte se pétrit à la main, sans rien faire chauffer ou fondre. Dès 6 ans. Mako Comano.

Mako moulages poterie : Dans ce coffret on trouve différents moules, produits de moulage, peintures et pinceaux. Tout ce qu'il faut pour réaliser de petits vases dans lesquels après les avoir décorés et vernis, on peut mettre de l'eau et des fleurs. De 6 à 13 ans. Mako Comano.

Le bricoleur : Tous les enfants sont attirés par le bricolage. Avec ce nouveau jeu les petits pourront s'amuser à composer des tableaux multicolores avec un marteau, des clous et des pièces de bois de toutes les formes. Dès 6 ans. Ravensburger.

Le manège solaire : Après avoir construit le manège grâce aux éléments de carton pré-perforés, on branche l'électromoteur et la cellule solaire avec cale électrique. Le manège s'anime. Suivant le même principe : le Moulin à vent. Dès 6 ans. Ravensburger

Basse-cour : A l'aide de feutrine, de laine, de colle, de cure-pipe et... d'un peu de minutie, on peut réaiser toute une basse-cour. Avec en prime un petit poulailler en carton à découper et coller soi-même. Dès 6 ans. Ravensburger.

Kit moulage : Ce nouveau jeu permet à l'enfant de réaliser les objets ou personnages de son choix en créant ses propres moules. Des plots de formes différentes peuvent être positionnés dans le bac à moules selon une multitude de combinaisons et constituent ainsi le moule lui-même. Dès 7 ans. Atelier Nathan.

Mon herbier : On découvre dans ce coffret un presse-fleurs, avec cartons et buvards, une pochette herbier, un calendrier des récoltes au fil des saisons, une planche « fleurs » et une planche « feuilles »... beaucoup de choses pour connaître et collectionner diverses plantes et pour réaliser des cartes postales ou petits tableaux fleuris. Un matériel complet pour un jeu amusant qui en séduira plus d'un. De 8 à 14 ans. Mako Comano.





Mes premiers points de couture : C'est un jeu pour les petites filles qui veulent apprendre les techniques de base du découpage et de la couture. Le coffret contient de la feutrine de différentes couleurs, de la laine, des aiguilles et des modèles guides. Dès 7 ans. Ravensburger.

Bonbons en fête. Histoire de Pain d'Épice : Voilà deux nouveaux jeux pour tous ceux qui veulent s'improviser chef cuisinier. Dans le premier jeu, avec un livre de recettes, les enfants trouveront tous les ustensiles nécessaires pour réaliser de merveilleux bonbons : cuillers et spatules, bol mélangeur, verre mesureur, petites caissettes en papier gaufré pour disposer les fruits fourrés ou les truffes. Avec le second jeu, tout en lisant les histoires de Pain d'Épice, on découvre toutes sortes de conseils pour réaliser des fleurs, des fruits ou des animaux en pain d'épice. Dès 7 ans. Berchet.

Coffrets kits Electronics : Six nouveaux jeux proposent aux jeunes passionnés d'électronique de découvrir par la pratique cette fabuleuse technique. Ils pourront fabriquer eux-mêmes une sirène américaine, une alarme sensible à la lumière, un oiseau électronique chanteur, un détecteur d'humidité, un émetteur de sons morse ou un labyrinthe électronique. Chacun des six coffrets comporte un livret explicatif présenté sous forme de bande dessinée où après une petite leçon d'électronique les deux héros « Rési et Transi » expliquent le montage des kits. Dès 9 ans. Berchet.

Enfin pour les petits (3-6 ans) on ne saurait passer sous silence la collection Petit atelier Nathan qui propose une grande variété de jeux d'activité manuelle parmi lesquels **Disney pantin à monter, Disney piquages, Disney modelages, Premiers tissages, Premiers tableaux en feutrine.**

Et, pour les plus grands (10-12 ans) qui s'intéressent aux activités artisanales et scientifiques, à suivre toujours l'excellente gamme de **jeux 2000** de chez Ceji et celle de chez Laffont.

Les premiers jeux de société

Ballons multicolores : Les quatre planches de ce jeu représentent des personnages tenant des ballons de couleurs différentes. Suivant la couleur donnée par le dé, l'enfant pose sur les ballons les cartes ballons de mêmes couleurs. Le gagnant est celui qui a réussi à compléter tous ses ballons. Un jeu de société pour les enfants de 3 à 6 ans qui permet aussi une première approche des couleurs. 2 à 4 joueurs. Ravensburger.

4 premiers jeux : Dans ce coffret, on découvre quatre jeux de société traditionnels : le jeu de l'oiseau (dada), le jeu des fleurs (loto), le jeu de la forteresse (jeu de l'oie), le jeu des saucisses (initiation au jeu de damier). Grâce à la présentation simple des plans de jeu et à la règle de jeu sans complication, ces 4 jeux sont assimilables dès l'âge pré-scolaire. En effet, seuls les dessins et les couleurs influencent le déroulement des parties. De 3 à 8 ans. 2 à 6 joueurs. Ravensburger.

Contact : Chaque joueur dispose de cartes représentant des parties d'un paysage. Le jeu consiste à poser les cartes les unes à côté des autres et à former une chaîne continue. Les motifs se forment : apparaît un paysage fait de routes, de voies ferrées, de ruisseaux, de personnages... Mais, pour gagner, il faut empêcher son adversaire de former un motif en plaçant adroitement ses cartes. Dès 4 ans. 2 à 10 joueurs. Ravensburger.

Le Bisounours : Un grand plan de jeu représente de petits ours perdus dans les nuages aux milieux des étoiles. Ici le dé est remplacé par un petit nounours en carton tenant une roue de la chance. Inutile donc de savoir compter, il suffit à l'aide de la roue de la chance de collecter les cartes étoiles qui permettront en les associant à celles du plan de jeu, d'arriver le premier au royaume des ours. Dès 4 ans. 2 à 4 joueurs. Miro Meccano.

Zoo Domino : Le jeu classique du domino, mais ici, photographiés dans



ETONNANT

TOUT SUR LES NOUVEAUX MICROS THOMSON



JEUX

DECOLLEZ EN JUMBO

IMAGES

LE MARIAGE MICRO ET VIDEODISQUE

EXCLUSIF

24 PAGES DE PROGRAMMES

POUR COMMODORE, TO7, APPLE, ZX, ORIC, TI etc...

ATTENTION LA GRANDE FRAUDE

M – 1905 – 16 – 15 F

Mai 84 – 15 F – Belgique 122 FB – Suisse 6 FS – Canada 2.95 $

leur environnement naturel, les animaux décorent joliment les cartes du jeu. Dès 4 ans. 2 à 6 joueurs. Ravensburger.

La course des canards : Sur le plan de jeu lorsque les canards prennent le départ pour la course, ils sont chargés avec trois œufs. Chacun à leur tour, ils avancent doucement au pas du dé. Un canard atterrit sur un nid. Il perd un œuf... mais la course n'est pas perdue pour lui. Quel canard arrivera le premier sur la ligne d'arrivée et avec combien d'œufs ? De 4 à 8 ans. 2 à 4 joueurs. Ravensburger.

Il court, il court le Mako : Le principe de ce jeu est de reconstituer son Mako à partir des diverses petites pièces de plastique. Les joueurs à tour de rôle font tourner la flèche cible qui indique chaque partie du mako à monter. Le gagnant est celui qui le premier reconstitue son petit animal. De 4 à 8 ans. 2 à 4 joueurs. Mako Comano.

L'arbre de Mako : Chaque joueur lance le dé. Suivant la face qui tombe, on assemble ses différentes pièces de plastique de couleurs vives représentant le tronc, les branches, les feuilles, les fleurs, les abeilles et les papillons. Le gagnant est celui qui s'est débarrassé le premier de toutes ses pièces. De 4 à 8 ans. 2 à 4 joueurs. Mako.

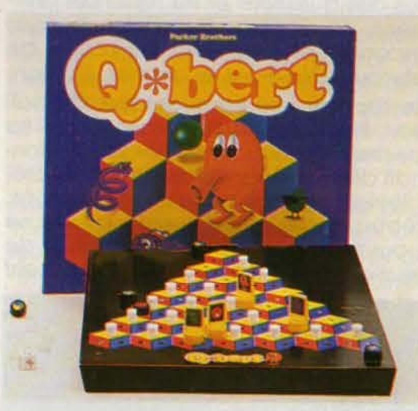
Blanche-Neige et les sept nains : Dans ce jeu de parcours, chaque joueur avec son nain doit apporter le premier un bouquet à Blanche-Neige en évitant les cases/pièges de la sorcière. Dès 5 ans. 2 à 7 joueurs. Premiers jeux de société Nathan.

Jeu des sept familles : C'est un jeu classique mais toujours amusant. Ici les dessins des familles Catastrophe, Farfelu... sont traités dans le style « bandes dessinées ». Dès 5 ans. 2 à 6 joueurs. Premiers jeux de société Nathan.

La pêche de Mako : Le plan de jeu en relief représente la mer. En dessous il y a les poissons aimantés. Chaque joueur muni de sa canne à pêche doit détecter les poissons mais... pas la chaussure ! Dès 5 ans. 2 à 4 joueurs. Mako Comano.

La fête des manèges : C'est un très joli jeu en volume qui ravira les enfants. Chaque joueur doit faire avancer, à l'aide du dé son petit personnage au milieu d'un parc d'attraction. Ils passent au milieu d'un véritable petit labyrinthe, franchissent la rivière, monte sur le manège. Le premier arrivé au château a gagné. Dès 5 ans. 2 à 4 joueurs. Mako Comano.

Le prof a dit : Encore un jeu en volume avec d'un côté le professeur, un petit personnage en plastique qui, à chaque fois qu'on le questionne (en introduisant une carte de plastique) répond en hochant la tête par oui ou par non. Sur le plan de jeu, les réponses positives permettent aux tortues de prendre des raccourcis pour arriver le premier au but. Dès 5 ans. 2 à 4 joueurs. Mako Comano.



Mémory code de la route : Vous souvenez-vous de l'examen de votre permis de conduire ? Des différents panneaux de signalisation à reconnaître ? Heureusement ce jeu n'a rien d'un examen mais plutôt d'une initiation amusante : les joueurs doivent associer le panneau de signalisation seul et dans son contexte routier.

(Les importants panneaux de signalisation internationale sont également représentés.) Pour gagner il faut être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes. Dès 5 ans. 2 à 10 joueurs. Ravensburger.

Fraggle Rock : Les Fraggles, vous savez ce sont ces personnages chevelus, héros d'une série télévisée. Dorénavant, les enfants peuvent les retrouver dans ce nouveau jeu de dé. Sur un grand plan de jeu en relief, les cinq héros Fraggles, Gobo, Béa, Bouber, Mag et Wembley partent de la piscine de Fraggle Rock et doivent atteindre des objectifs dans les galeries souterraines et les grottes, passer par le jardin des Gorgs pour chiper un radis. Mais Gorg Junior leur tend des pièges, Germaine, la grande Crado, les conseille. Pour terminer, on fait la course pour retourner à la piscine. Dès 7 ans. 2 à 6 joueurs. Ravensburger.

Q-Bert : Un jeu de dè inspiré du célèbre jeu d'arcade. Chaque joueur doit ramasser le maximum de pions en se déplaçant sur le plan de jeu pyramide. Dès 7 ans. 2 joueurs. Miro Meccano.

Popeye : Voilà un nouveau jeu de dé pour les inconditionnels de ce héros. Les joueurs doivent déjouer les pièges de Brutus et de la sorcière pour permettre à Popeye de ramasser les cœurs d'Olive. Dès 7 ans. 2 à 4 joueurs. Miro Meccano.

Le jeu de l'oie : C'est le « classique des classiques » qui a l'avantage de pouvoir être joué par les enfants de 4 à ... 99 ans : tout le monde connaît ce jeu, mais peut-être pas sous sa forme originale : celle qui fut réalisée par les Imageries d'Épinal en 1854 et qui vient d'être rééditée. C'est superbe et amusant. 2 à 4 joueurs. Ravensburger.

Jeux de dames, petits chevaux, roulettes... aujourd'hui de nombreux personnages connus des enfants — Mickey, Donald, Luky Luke — ont prêté leur silhouette à ces jeux de société classiques. A découvrir : **Donald Derby Disney. Dame Donald Disney.**

Coffret 4 jeux Walt Disney. Mallet de jeux Walt Disney. Picsou Bank : Un jeu de roulettes avec billets de banque, jetons, tapis vert. **Coffrets 30 ou 40 jeux Luky Luke. La balade des Dalton et Central Pacific.** Tous ces nouveaux jeux sont de chez Orli Jouet.

LES JEUX ÉDUCATIFS ÉLECTRONIQUES

Les mini jeux ou ordinateurs de poche

Pascal. C'est un robot pour les tout-petits. Dans le coffret une trentaine de fiches cartonnées vont permettre d'apprendre l'alphabet, les chiffres, les couleurs, etc. L'enfant place la fiche choisie sur l'appareil. A la question posée, il a le choix entre plusieurs réponses. Si celle qu'il donne est bonne, les yeux du robot s'allument. De 3 à 7 ans. France Jouets.

Ordimini. C'est un mini-ordinateur doté d'une voix synthéthique. Avec lui, l'enfant pourra jouer à vingt jeux différents qui lui apprendront l'orthographe, le calcul, les formes et les couleurs, la musique... Le principe est tout simple : l'enfant choisit une « fiche programme » et la pose sur le clavier, il suffit ensuite d'écouter et de suivre les indications données par l'ordinateur. Dès 5 ans. Nathan.

Le livre magique. La dictée magique. Ce sont deux jeux dotés d'une voix synthétique. Le livre magique qui s'adresse aux enfants de 3 à 6 ans sollicite à la fois la vue, le toucher et l'ouïe. Chacune des quatorze illustrations fournies avec le jeu représente un univers (les couleurs, les formes géométriques, les animaux de la jungle, la ferme...). Il suffit de placer l'une d'entre elles sur l'appareil et l'enfant n'a plus qu'à appuyer sur le chien par exemple pour entendre dire « c'est le chien » suivi d'un aboiement. Au bout de quelques secondes, le livre magique



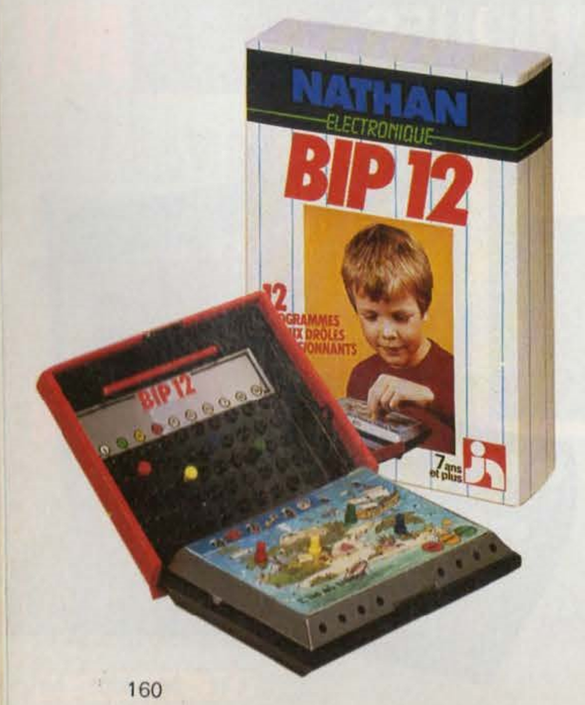
prend l'initiative et demande « où est le chien ? » « où est le cheval ? » L'enfant touche l'image correspondante pour indiquer sa réponse. En cas d'erreur le livre magique annonce « cherche encore », lorsque l'enfant trouve, une musique retentit accompagnée d'un « bravo, tu as gagné ».

Le jeu de la Dictée magique s'adresse, lui, aux enfants de 6 ans. La voix synthétique demande à l'enfant d'inscrire correctement sur le petit écran l'un des 142 mots répartis entre 4 niveaux de difficulté, qu'il suffit de sélectionner au préalable.

Chaque mot est choisi de manière aléatoire et l'appareil prononce une à une les lettres que l'enfant inscrit sur l'écran. « Bonne réponse » réplique le robot et l'enfant n'a plus qu'à passer au mot suivant. « C'est inexact, essaie encore une fois » dit l'appareil, si l'orthographe du mot n'est pas respectée. En cas de nouvelle réponse erronée, la Dictée magique énoncera la bonne orthographe en épelant et inscrivant le mot, lettre après lettre. Propose 3 jeux différents. Dès 6 ans. Texas Instruments.

Electronic 1450. Des questions sur le sport, les sciences, la nature... Est-ce vrai ou faux ? Pour le savoir il suffit de placer le stylo sur la plaque de contrôle. La réponse est bonne ? Le répondeur lumineux s'allume. 60 thèmes, 1450 questions et autant de réponses pour les petits et les grands. Dès 6 ans. Ravensburger. Suivant le même principe, mais pour les enfants ne sachant pas encore lire : **Le Junior Électronic.** Dès 4 ans. Ravensburger.

Bip 12. Ce mini ordinateur avec lumières et sons, propose 12 programmes de jeux qui font appel à l'imagination, à la déduction, à la mémoire, à la logique et au sens tactique : énigmes, courses de voitures, chasse au trésor, suites à retrouver, jeux musicaux... En fonction des jeux, l'ordinateur joue les notes, adresse aux enfants des signaux sonores et lumineux, il organise chaque partie, détermine les déplacements, crée le hasard, signale les erreurs et les réussites. Dès 7 ans. Nathan.



Micromath. Encore un tout petit ordinateur. Avec celui-ci on joue avec les chiffres et on découvre le calcul mental (pas d'affichage sur écran). Propose cinq jeux différents et trois niveaux de difficulté : les quatre tables d'opération, vrai ou faux, donnez la solution, complétez l'opération, trouvez le signe. Dès 7 ans. Berchet.

Super Mega 10 000. C'est une véritable encyclopédie en format de poche. Ce jeu se compose d'un mini ordinateur et de dix livrets aux thèmes variés (histoire, géographie, littérature, arts, sciences et techniques, vie pratique...) soit 116 000 questions sur trois niveaux de difficulté. Le Méga 10 000 guide le joueur dans chaque étape du jeu sans qu'il faille se référer à un livret d'utilisation. Principe du jeu : après avoir enregistré le nombre des joueurs, les numéros des questions et les réponses données, l'ordinateur fournit les bonnes réponses et enregistre les scores de chacun. Dès 8 ans et adultes. Nathan.

Le dictionnaire électronique. Ce boîtier électronique à glisser dans sa poche est drôlement intelligent ; il connaît déjà la réponse à plus de 350 problèmes de mots croisés, mots placés, rébus et devinettes... Aide précieuse pour tout cruciverbiste ou amateur de jeux de lettres, il connaît infailliblement



le mot juste, mais n'en libère la solution que lettre par lettre, laissant ainsi au joueur une plus grande liberté de réflexion personnelle. Si le joueur se trouve devant une situation bloquée, il demande tout simplement la solution en introduisant le code de la grille et celui de la lettre recherchée. Ce micro-ordinateur est présenté sous deux formes : **le Dictionnaire des mercredis** pour les enfants de 9 à 13 ans, avec cinq livrets — jeux de mots croisés simples, jeux de lettres, devinettes et rébus aux grilles codées. **Le Dictionnaire électronique** de poche pour les adultes est vendu avec cinq livrets de jeux de mots croisés et mots placés aux grilles également codées. Le système de codification peut-être adapté à n'importe quel problème de jeux de lettres. Dans l'immédiat l'édition de livrets-jeux complémentaires à acheter en kiosques est déjà en route. Une bonne nouvelle : certains magazines et quotidiens devraient proposer très prochainement des grilles codées. Berchet.

Et puis il y a aussi **Maximus**, le petit robot qui aide les enfants de 3 ans à lire, reconnaître les formes et les couleurs... **Playskool. Les maths magiques,** une voix synthéthique, un clavier et quatre jeux différents avec trois niveaux de difficulté. Dès 8 ans. Texas Instruments. **Logic 5,** un jeu de chiffres pour les enfants dès 12 ans et les adultes. Playskool.

DU NOUVEAU POUR LES PETITS

En cette année 1984, une nouvelle gamme de jouets vient de faire son apparition chez CBS-Idéal Loisirs : « CBS premiers jouets » propose plus de quarante jouets et jeux du premier âge (0 à 6 ans) ; du berceau — **Mobile musical Disney** — aux apprentissages de base — **Le réveil Schtroumpf** — sans oublier le plaisir de l'imitation — **Super baby pilote** — Six catégories regroupent les différents jeux et jouets : 1) les jeux de berceau et de parc ; 2) les jouets du bain ; 3) les jouets de découvertes ; 4) les jouets musicaux ; 5) les jouets d'imitation ; 6) les porteurs. La caution de fabricants comme Wonder et Child Guidance, véritable inventeur du tableau premier âge dans les années 30, contribue également à la qualité de cette gamme. Une collection à suivre de près.

Les programmes pour micro-ordinateurs

La ronde des chiffres. C'est un des rares programmes à s'adresser aux très jeunes enfants (2/5 ans). Dans un premier temps une présentation animée et commentée des chiffres est faite dans l'ambiance d'une fête foraine. Puis l'enfant passe à la phase active de l'apprentissage, il doit associer la forme (le chiffre) avec l'idée de grandeur à l'aide de nombreux petits personnages. De 2 à 5 ans. Fonctionne sur l'ordinateur Thomson TO7. Vifi Nathan.

Dés en chute libre. Combien font ? Ce sont deux logiciels qui sont plutôt des exercices que de véritables jeux, mais qui ont néanmoins l'intérêt de proposer une approche amusante des chiffres aux enfants de 4 à 8 ans. Dans **Dés en chute,** une face du dé apparaît sur l'écran, l'enfant compte le nombre de points et frappe sur le clavier la touche qui y correspond. Dans **Combien font ?,** un chiffre entre l et 10 est donné, des objets apparaissent sur l'écran, l'enfant les compte et détermine s'il faut en ajouter ou en soustraire pour répondre aux instructions données par l'ordinateur. Plusieurs niveaux de difficulté. De 4 à 8 ans. Fonctionnent sur ZX Spectrum. Vifi Nathan.

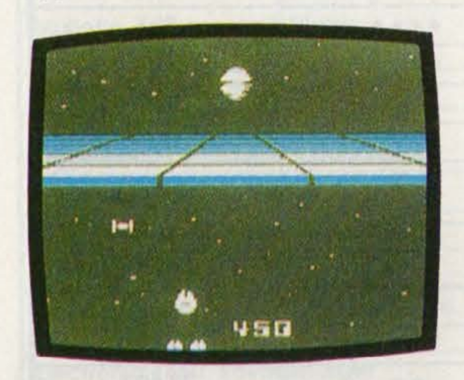
Comment compter. C'est le même principe que le jeu Dés en chute, mais ici des objets ou des pièces de monnaie apparaissent sur l'écran, l'enfant les compte et donne le chiffre exact. De 4 à 10 ans. Atari.

Hickory Dickory. Une pendule se dessine sur l'écran. A l'aide soit du clavier, soit de la commande à levier, l'enfant doit donner l'heure en chiffres digitaux. Dès 5 ans. Atari.

Extra-terrestres/Matuvu. Sur l'écran, une soucoupe volante inscrit un numéro. A vous de déposer sur terre le nombre d'extra-terrestres correspondant. Un jeu pour apprendre aux enfants de 3 à 6 ans à compter jusqu'à neuf, à additionner et à soustraire. Dans **Matuvu** l'enfant apprend à compter à l'aide de visages qui apparaissent fugitivement sur l'écran. De 5 à 10 ans. Atari/Miliken.

Ordralphabetix. C'est un programme pour apprendre l'alphabet et les chiffres. De grandes lettres en couleurs s'affichent sur l'écran, des clowns sourient ou se renfrognent en chantant l'air de l'alphabet. Dès 6 ans. Atari/Hatier.

La belle au bois dormant. Ce logiciel qui se présente en deux volumes a pour but d'entraîner l'enfant à la lecture et de stimuler sa créativité. Selon l'un des trois niveaux de difficulté choisi, le conte comporte un niveau de lecture différent qui se distingue par la longueur des phrases et le choix des mots. L'enfant peut également inventer un nouveau conte à partir des images existantes disposées dans un ordre différent. Dès 6 ans. Fonctionne sur Apple. Vifi Nathan.



La course du robot. Croque nombres. J'explore l'espace en calculant. Avec le premier logiciel, l'enfant doit aider le robot à retrouver des trésors cachés à l'extrémité des redoutables routes des chiffres d'Andron. Sur ces routes semées d'embûches, l'enfant doit résoudre une série de problèmes de multiplication. Avec le jeu **Croque nombres,** il faut absolument sortir du labyrinthe des chiffres et échapper au serpent en trouvant le résultat des opérations posées par l'ordinateur. Un jeu qui entraîne l'enfant à maîtriser les quatre opérations fondamentales : addition, soustraction, multiplication, division. Avec **J'explore l'espace en calculant,** tout en participant à un jeu d'action, l'enfant s'exerce à résoudre, le plus rapidement possible, des opérations simples. De 6 à 8 ans. Les deux premiers jeux fonctionnent sur ZX Spectrum, le dernier sur Apple. Vifi Nathan.

Crocodile/Flip-flop. Avec le jeu **Crocodile,** vous allez réviser multiplications et divisions. Des opérations apparaissent sur l'écran, à vous de les résoudre ; en cas d'erreur, le crocodile mange un poisson. Dans **Flip-flop,** on teste ses connaissances en géométrie. L'enfant doit reconnaître si une figure est déduite d'une autre par glissement, rotation ou inversée comme dans un miroir. De 7 à 14 ans. Atari/Miliken

Gloup/Flèche. Dans **Gloup,** vous avez à répondre à vingt problèmes mathématiques aussi vite que possible pour empêcher le gros poisson de rattraper le petit. Développez dans **Flèche** votre sens de la direction et du déplacement sur un plan. De 7 à 14 ans. Atari/Miliken.

A connaître également les jeux **Golf/Barre,** pour tester ses connaissances en géométrie. **Insectivores/Concentration** pour apprendre la notion de nombres positifs et négatifs. De 6 à 12 ans. Atari/Miliken.

J'améliore mon français. Ce logiciel s'adresse aux enfants sachant déjà bien lire. Les exercices portent sur l'orthographe, l'accord des verbes, la synthaxe et le vocabulaire. Le programme comprend deux niveaux de difficulté. Chaque niveau comporte neuf exercices de douze phrases. L'enfant doit choisir parmi les possibilités qui lui sont offertes, le mot ou l'expression à insérer dans la phrase. L'ordinateur comptabilise les bonnes et les mauvaises réponses en vue de la note finale. Dès 8 ans. Fonctionne sur Apple. Vifi Nathan.

Pictor. Avec ce logiciel, vous allez pouvoir jouer avec les formes et les couleurs : des points, des lignes, des carrés, des cercles, mais aussi des paysages, des personnages... avec toutes les couleurs que vous désirez. Vous pouvez également agrandir ou réduire vos créations et les archiver. Dès 8 ans. Fonctionne sur TO7. Vifi Nathan

Il existe chez Atari deux cassettes de création graphique : **Chevalet vidéo** et **Paint.** On attend prochainement la sortie du logiciel **Crayon lumineux** qui permettra à l'aide du crayon optique de dessiner directement en couleurs sur l'écran.

La carte de France. Ce logiciel vous apprendra à connaître la France, ses villes, ses fleuves, les mers qui l'entourent, les montagnes... Après une explication détaillée, un jeu entraîne l'enfant à reconnaître rapidement les principaux éléments géographiques de notre pays. De 8 à 12 ans. Fonctionne sur TO7. Vifi Nathan.

A connaître également **Géographie,** un logiciel qui enseigne les États, les capitales, les continents, les pays... Dès 4 ans. Atari. **Drapeaux d'Europe,** un programme très coloré qui vous aidera à devenir un expert dans la connaissance des drapeaux européens. Dès 8 ans. Atari.

Enfin les jeux de « simulation » où, plongé dans une situation réelle, le joueur doit résoudre un bon nombre de problèmes. **Le ministre de l'Énergie,** pour apprendre les rouages de l'économie. Dès 12 ans et adultes. Atari. **Scram,** où vous avez le contrôle d'une centrale nucléaire. Adolescents et adultes. Atari.

ADRESSES : voir p. 167

LES NOUVEAUTÉS SCHTROUMPF

Bougie Schtroumpf. Avec de la pâte à bougie et un moule, on peut donner naissance à tout plein de petits schtroumpfs. De 5 à 12 ans. Collection Mini Mako. Mako Comano.

Collages Schtroumpf. Pour créer cinq jolies cartes à envoyer à ses amis. Dès 5 ans. Collection Mini Mako. Mako Comano.

Miniplastic. Il suffit de dessiner sur les feuilles de plastique les petits personnages, puis on les découpe et on les met au four. Quatre minutes suffisent pour que les dessins se transforment en petits sujets épais. Dès 7 ans. Mako Comano.

Le Xyloschtroumpf a la forme d'un gros champignon sur lequel huit clochettes forment la gamme. De 1 à 4 ans. Orli Jouet. **Boîtes à musique Schtroumpf.** L'une est un appareil photo, l'autre un transistor. Appuyez, la musique se met en route et les personnages s'animent. Dès 1 ans. Orli Jouet.

Jeu d'assemblage premier âge. C'est un mini puzzle : un Schtroumpf à reconstituer à l'aide de onze pièces. Dès 3 ans. Orli Jouet.

Certains peuvent préférer monter une collection de petites voitures, alors allez voir du côté des voitures miniatures métal Schtroumpf de chez Orli Jouet.

Nouveauté aussi du côté des peluches avec l'adorable bébé Schtroumpf (22 cm) et les doudous Schtroumpf et Schtroumpfette (32 cm) qui possèdent chacun une garde-robe de six tenues différentes. Orli Jouet.

Le réveil Schtroumpf. Chaque chiffre a une place précise sur le cadran, il suffit de l'emboîter à la bonne place, ensuite le Schtroumpf indique l'heure avec ses bras. Dès 2 ans. CBS Premiers Jouets.

Super Schtroumpf moto. Ce porteur a la forme d'un charmant petit Schtroumpf et ses quatre roues en font un moyen de transport très stable pour les enfants. De 1 à 3 ans. CBS Premiers Jouets.

Enfin pour terminer, deux nouveaux jeux : **Le Défi des Schtroumpfs.** C'est un jeu de dés amusant avec huit figurines de Schtroumpfs. Le plan de jeu attractif et coloré, représente le village. Pour échapper à Gargamel, il faut se réfugier dans une maison, celui qui n'en trouve pas est éliminé. De 5 à 10 ans. 2 à 4 joueurs. Ravensburger.

Imprima Schtroumpfs. Ce jeu vous permettra d'imprimer tous les petits personnages et d'en faire des cartes d'invitation ou d'amusants tableaux. Dès 6 ans. Atelier Nathan.

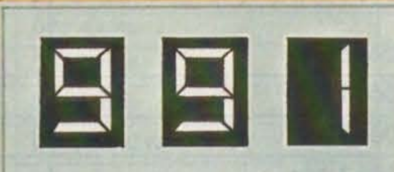
JEUX ÉDUCATIFS

Produits	Age	Appréciation	Prix approximatifs
ABC. Miro Meccano	Dès 3 ans	* * *	22,50 F
ABC surprise. Kiddicraft	Dès 3 ans	* * * *	115 F
La Pendule te dit. Mattel Preschool	Dès 3 ans	* * *	—
Le Panda pendule. Kiddicraft	Dès 4 ans	* * *	115 F
Snoopy horloge. Orli Jouets	Dès 4 ans	* *	60 F
Domino alphabet. Ravensburger	Dès 4 ans	* *	49,50 F
De un à neuf. Ravensburger	Dès 4 ans	* * *	46 F
Mes premiers mots. Miro Meccano	Dès 4 ans	* * *	63 F
Tableau magique Walt Disney. Nathan	Dès 4 ans	* *	—
Apprenons à lire. Ravensburger	De 4 à 10 ans	* * *	103 F
Collection Jeux du Coquelicot. Nathan	De 4 à 8 ans	* * * * *	62 à 86 F
La Maison des mots. Initiation Nathan	Dès 5 ans	* * *	—
Imprimons lettres et chiffres. Nathan	Dès 5 ans	* *	—
Premiers mots croisés. Initiation Nathan	Dès 8 ans	* * *	—
Lottino. Ravensburger	De 3 à 6 ans	* * *	59 F
Mes promenades. Ravensburger	De 3 à 8 ans	* * * *	52 F
Évolution. Ravensburger	De 4 à 8 ans	* * * *	53,50 F
Tracimage. Nathan	Dès 4 ans	* * *	127 F
Mosaïques lumineuses. Nathan	Dès 5 ans	* *	127 F
Tableau des connaissances de la France. Charlon	Dès 7 ans	* * *	120 F
Connaître le monde. Connaissance Nathan	Dès 8 ans	* * *	50 à 70 F
Play-Doh. Miro Meccano	Dès 3 ans	* * * *	34 F
Les mini Mako. Mako Comano	De 4 à 14 ans	* * *	30 F
Hérisson au cresson. Ravensburger	Dès 5 ans	* *	72,50 F
Le jardinier en herbe. Berchet	Dès 6 ans	* * * *	100 F
Mako bougies. Mako Comano	Dès 6 ans	* * *	128 F
Mako moulages poterie. Mako Comano	De 6 à 13 ans	* * *	156 F
Le bricoleur. Ravensburger	Dès 6 ans	* * *	82 F
Le manège solaire. Ravensburger	Dès 6 ans	* * *	105 F
Basse-cour. Ravensburger	Dès 6 ans	* *	—
Mes premiers points de couture. Ravensburger	Dès 7 ans	* *	105 F
Bonbons en fête. Berchet	Dès 7 ans	* * *	90 F
Histoire de Pain d'Épice. Berchet	Dès 7 ans	* * *	90 F
Kit moulage. Atelier Nathan	Dès 7 ans	* * *	88 à 122 F
Mon herbier. Mako Comano	De 8 à 14 ans	* *	190 F
Coffrets kits électronics. Berchet	Dès 9 ans	* * *	90 F
Ballons multicolores. Ravensburger	De 3 à 6 ans	* * *	64 F
4 premiers jeux. Ravensburger	De 3 à 8 ans	* * *	78 F
Contact. Ravensburger	Dès 4 ans	* * *	76 F
Les Bisounours. Miro Meccano	Dès 4 ans	* * *	83 F
Zoo Domino. Ravensburger	Dès 4 ans	* *	34,50 F
La course des canards. Ravensburger	De 4 à 8 ans	* * *	103 F
Il court, il court le Mako. Mako Comano	De 4 à 8 ans	* * *	98 F
L'arbre de Mako. Mako Comano	De 4 à 8 ans	* * *	98 F

JEUX ÉDUCATIFS

Produits	Age	Appréciation	Prix approximatifs
Blanche Neige et les sept nains. Premiers jeux de société Nathan	Dès 5 ans	* * *	de 50 à 70 F
Jeu des Sept familles. Premiers jeux de société Nathan	Dès 5 ans	* * *	de 7 à 9,50 F
La pêche de Mako. Mako Comano	Dès 5 ans	* * *	98 F
La fête des manèges. Mako Comano	Dès 5 ans	* * *	120 F
Le prof a dit. Mako Comano	Dès 5 ans	* *	156 F
Memory code de la route. Ravensburger	Dès 5 ans	* * *	–
Fraggle Rock. Ravensburger	Dès 7 ans	* * * *	86 F
Q. Bert. Miro Meccano	Dès 7 ans	* * * *	124 F
Popeye. Miro Meccano	Dès 7 ans	* * *	108 F
Jeu de l'oie. Ravensburger	Dès 4 ans	* * * *	61 F
Donald Derby Disney. Orli Jouet	Dès 4 ans	* * *	45 F
Dames Donald Disney. Orli Jouet	Dès 4 ans	* * *	45 F
Coffret 4 jeux W. Disney. Orli Jouet	Dès 4 ans	* * *	80 F
Mallette de jeux Walt Disney. Orli Jouet	Dès 6 ans		175 F
Picsou bank. Orli Jouet	Dès 6 ans	* * *	60 F
Coffrets 30 et 40 jeux Luky Luke. Orli Jouet	Dès 6 ans	* * *	95 F et 140 F
Central Pacific. Orli Jouet	Dès 6 ans	* * *	150 F
La Ballade des Dalton. Orli Jouet	Dès 6 ans	* * *	150 F
Pascal. France Jouets	De 3 à 7 ans	* * *	–
Le livre magique. La dictée magique. Texas Instruments	De 3 à 7 ans	* * * *	400 F
Electronic 1450. Ravensburger	Dès 4 ans	* * *	134 F
Ordimini. Nathan	Dès 5 ans	* * * *	Entre 500 F et 700 F
Bip 12. Nathan	Dès 7 ans	* * *	Entre 330 F et 480 F
Micromath. Berchet	Dès 7 ans	* * * *	450 F
Le dictionnaire électronique. Berchet	Dès 9 ans et adultes	* * *	450 F
Super Mega 10 000. Nathan	Dès 9 ans et adultes	* * * *	Entre 215 F et 315 F
La ronde des chiffres. Vifi Nathan	De 2 à 5 ans	* * * *	125 F
Dés en chute libre. Combien font ? Vifi Nathan	De 4 à 8 ans	* * *	120 F
Comment compter. Atari	De 4 à 10 ans	* * *	99 F
Des signes dans l'espace. Vifi Nathan	De 4 à 10 ans	* * *	175 F
Hickory Dickory. Atari	Dès 5 ans	* * *	99 F
Extra-terrestres/Matuvu. Atari/Miliken	De 5 à 10 ans	* * * *	149 F
Ordralphabetix. Atari/Hatier	Dès 6 ans	* * * *	199 F
La Belle au bois dormant. Vifi Nathan	Dès 6 ans	* * * *	395 F
La Course du robot. Croque nombres. J'explore l'espace en calculant. Vifi Nathan	De 6 à 8 ans	* * * *	120 F et 350 F
Crocodile/Flip-Flop. Atari/Miliken	De 7 à 14 ans	* * *	199 F
Gloup/Flèche. Atari Miliken	De 7 à 14 ans	* * *	149 F
J'améliore mon français. Vifi Nathan	Dès 8 ans	* * *	375 F
Pictor. Vifi Nathan	Dès 8 ans	* * *	495 F
La carte de France. Vifi Nathan	De 8 à 12 ans	* * *	120 F





2 | 10 | 9 | 5 | 1 | 8 | 6

CHAMPION DES CHIFFRES ET DES LETTRES

POURQUOI PAS VOUS ?

G D A I S E L U B

TOUS LES GRANDS JEUX :

MOTS CROISÉS ET FLÉCHÉS, CASSE-TÊTE, ÉNIGMES, BRIDGE, ÉCHECS, TAROT, LABYRINTHES . . .

PLEINS JEUX MICRO 16 PAGES

M 6204 - N°12 - 15 F AVRIL 1984

LES JEUX MUSICAUX

Les jouets musicaux du 1er âge

Jouets musicaux à tirette ou à remontoir. Il existe, chez Exico, une collection très complète de jouets musicaux du premier âge. Des animaux s'animent en musique lorsqu'on les remonte, mais on peut préférer une radio musicale, l'arbre à clochettes ou le tubophone... Dès 1 mois. Exico.

Mobile musical. Il est tout nouveau et très joli : un mouton, un chien, un lapin et un cheval en vinyle doux se balancent doucement et tournent au son d'une berceuse de Brahms. De 1 à 6 mois. Fisher Price.



Mobile musical Disney. Dès la naissance, bébé peut s'endormir en musique et regarder valser les personnages de Walt Disney. De 1 mois à 1 an. CBS Premiers Jouets.

Le xylotambour. Deux jouets musicaux en un : lorsque bébé secoue le xylotambour, chacune des deux parties du jouet émet sa musique respective et tambourine ou carillonne. Avec son maillet-baguette, plus tard l'enfant jouera du xylophone d'un côté et du tambourin de l'autre. De 9 mois à 3 ans. Fisher Price.

Le réveil musical. Il est tout jaune avec des bras et des jambes. On le remonte et tout s'anime en musique : ses aiguilles tournent, ses bras bougent, ses yeux s'ouvrent et se ferment. Un jouet qui favorise l'observation et éveille à la musique. De 1 à 4 ans. Kiddicraft.

Boîtes à musique. Il existe une gamme importante de boîtes à musique (Mickey ou Donald animés, maison de Blanche Neige, radios, appareils de photo) munies d'un mécanisme à clé animant le sujet Ceji. De 1 à 5 ans.

Le xyloroule. Sélection du centre Georges-Pompidou lors de l'exposition de la Section design des produits du Centre de création industrielle, le xylophone à roulettes est d'abord un jouet à tirer qui joue tout seul quand on le tire. Ensuite l'enfant pourra apprendre à lire la musique et à jouer à l'aide du livret dont les notes sont de la même couleur que les touches de l'instrument. De 1 à 6 ans. Fisher Price.

La télévision. Les radios portatives. Ce sont des boîtes à musique qui reprennent les plus connues de nos chansons enfantines. Avec la télévision, sur simple rotation d'un gros bouton jaune, l'enfant programme « Frères Jacques » ou « Sur le pont d'Avignon ». Tout en écoutant la musique, il voit défiler sur le petit écran les images de personnages dansant. Même principe pour les radios portatives. De 1 à 6 ans. Fisher Price.

Le tourne-disque. Cet appareil a été lancé aux États-Unis en 1971 et a été, depuis, plébiscité par près de 5 000 000 d'enfants. Le fonctionnement est simple : pour emmagasiner l'énergie qui fera tourner le plateau, on remonte un gros bouton à ressort souple. Après avoir mis un disque sur le plateau (cinq disques double face sont contenus dans le coffret), l'enfant pousse le bras, qui se déplace sur un plan parallèle au disque et s'arrête naturellement dessus : il n'a pas besoin d'être levé ou posé. Dès 2 ans. Fisher Price.

Coffret du musicien. Voilà un coffret tout à fait original : on y découvre dix éléments à adapter les uns aux autres pour former, entre autres, une flûte, un saxophone ou un trombone à coulisse, ou bien s'improviser homme orchestre en inventant ses propres instruments. De 3 à 7 ans. Fisher Price.

Les mini-jeux ou ordinateurs de poche

Babylord. C'est un jeu électronique musical qui permet aussi de découvrir les formes, volumes, couleurs et associations d'images. Il se présente sous la forme d'un plateau et de huit volumes géométriques. Une lumière indique l'action à réaliser, une musique se déclenche et s'arrête seulement lorsque l'enfant a placé la bonne pièce. De 3 à 5 ans. Mako Comano.

Major Morgan. C'est un tout petit instrument de musique électronique avec lequel l'enfant apprend à jouer dix chansons enfantines en utilisant des couleurs, des nombres et des symboles ; puis il compose ses propres mélodies. De 3 à 9 mois. Playskool.

Petit Mozart. A l'aide d'un écran sensitif et de partitions que l'on y applique, on peut jouer quarante-sept airs de musique différents : des chansons enfantines, mais aussi des mélodies. Le principe : il suffit de suivre du doigt la ligne musicale et d'appuyer sur tous les signes. La difficulté est progressive : dans certaines partitions les signes sont remplacés par des notes. Un jeu qui permet une véritable initiation au solfège. Dès 4 ans. France Jouets.

Micromusic. Il est rempli de possiblités : une touche permet d'écouter des airs préenregistrés que vous pouvez ensuite vous entraîner à jouer ; vous pouvez aussi composer, interpréter et enregistrer vos mélodies et enfin jouer avec Micromusic en utilisant aux choix deux niveaux de difficulté. Dès 6 ans et adultes. Berchet.

Merlin. Ce mini-jeu propose six jeux différents et, parmi eux, la « gamme musicale ». Une courte mélodie est jouée : différentes touches s'allument. A vous de reproduire la même mélodie. Vous pouvez aussi composer vos propres airs. Dès 7 ans et adultes. Miro Meccano.

Simon. Quelques notes s'égrènent, à vous de les reproduire à l'aide des quatre touches de couleurs. Quatre niveaux de difficulté. Dès 7 ans et adultes. Milton Bradley.

Les programmes musicaux pour micro ordinateurs

Boîte à musique. Vous dessinez à l'aide de la commande à levier une ligne sur l'écran. L'ordinateur en fait une mélodie suivant différents rythmes. Dès 3 ans. Atari.

Jouer du piano. Clavier d'orgue. Un clavier de piano ou d'orgue apparaît sur l'écran, vous jouez en composant sur le clavier de votre ordinateur. Dès 6 ans. Atari.

Mélodia. Avec ce logiciel, vous allez pouvoir créer votre propre musique. Vous composez ou recopiez un morceau de musique, la partition apparaît sur l'écran, vous pouvez changer une mesure si elle vous déplaît et rythmer comme vous le désirez. Dès 8 ans. Fonctionne sur TO7. Vifi Nathan.

La clé des champs. Ce logiciel s'adresse aussi bien au musicien débutant qu'au musicien confirmé. Il propose trois types d'exercices à plusieurs niveaux de difficulté. Vous apprendrez dans un premier temps à lire une partition musicale (en clé de sol ou de fa) ; puis à reconnaître à l'écoute une note jouée, enfin à distinguer les différents rythmes. Dès 10 ans. Fonctionne sur TO7. Vifi Nathan.



Mélody Master. Sur l'écran apparaissent une portée musicale et un clavier de piano. Une note est en même temps jouée et reproduite sur la portée. A vous de la reconnaître et de la pointer avec le crayon optique. Ainsi vos sens auditif et visuel sont mis à contribution pour un apprentissage en douceur du solfège (gamme musicale de 4 octaves). Mais vous pouvez également vous lancer dans la composition musicale. 130 notes par main, une harmonie à deux voix pour flûte et piano et une section rythmique sont à votre disposition. Adolescents et adultes. Vectrex. Milton Bradley.

Synthetia. Il n'est malheureusement, pas encore disponible mais on l'attend très prochainement. Ce logiciel permet l'élaboration de mélodies selon les quatre étapes de la création musicale : **a)** le matériel sonore. Au cours de cette phase on « fabrique » les différents instruments (8 maximum) de l'orchestre. Pour chaque instrument, on programme les paramètres du synthétiseur et l'ensemble de ces paramètres une fois choisi est mémorisé ; **b)** l'élaboration des thèmes. L'utilisateur peut prévoir des thèmes qui peuvent intervenir joués sous différents tons à des instants différents. Ils sont joués avec le crayon optique sur le clavier de piano représenté à l'écran ; **c)** l'élaboration du morceau. L'utilisateur est instrumentaliste et compositeur, il assemble des séquences et des notes pour constituer le morceau final ; **d)** l'exécution finale. Le morceau est joué sous contrôle éventuel de certains paramètres. Vifi Nathan.

LES OSCARS 1984

C'est au mois de novembre dernier qu'ont été remis officiellement par l'Établissement public du parc de la Villette, les premiers oscars du jeu et jouet à caractère scientifique et technique. Une vingtaine de sociétés étaient en lice, présentant chacune une quarantaine de jeux. Ceux-ci ont été testés par des enfants de huit à douze ans et examinés par des spécialistes. Les oscars 1984 ont été décernés à :

Synthétia, présenté par Vifi Nathan.

Petit Mozart, France Jouets.

Le Dictionnaire électronique, Berchet.

Les claviers et orgues électroniques

Clavier MM 200. Parfait pour les débutants, ce clavier électronique (25 touches, 2 octaves) permet d'apprendre le solfège en jouant et d'initier à la lecture des notes sur la portée qui s'inscrit sur l'écran à cristaux liquides de l'appareil. A partir de sept airs préenregistrés, donnés également en partition, il apprend à jouer les grandes œuvres du répertoire classique, en proposant des dictées musicales progressives. Mais on peut aussi composer, enregistrer et réécouter ses propres créations, sur cinq rythmes différents. Vous aimeriez vous faire réveiller par votre air de musique préféré ? Il suffit de programmer la veille sa sélection musicale et de régler à l'heure voulue le chronomètre de l'appareil. Dès 8 ans. Berchet.

Casio CT 501. C'est un orgue portable qui est aussi un véritable conseiller : il lit la musique pour vous, puis vous montre, grâce à ses repères lumineux, comment la jouer. Ses caractéristiques : deux mémoires à votre disposition : la mémoire MS qui permet, grâce à son crayon lumineux, de lire la musique de toute partition codée ; la mémoire manuelle qui permet directement de mémoriser, à partir du clavier, trois modes de reproduction en système automatique, avec une seule note ou avec le système « melody guide » qui, grâce à ses indications lumineuses, va guider vos doigts sur le clavier ; le système Casio Chord vous permet de vous accompagner avec un seul doigt ; vingt sonorités présélectionnées des sons classiques aux sons cosmiques ; boîte à rythmes à dix rythmes automatiques avec breaks de batterie, sustain, vibrato, vibrato delay, affichage analogique du nom de l'accord ; huit notes polyphoniques, contrôle fin d'accordage. Adolescents et Adultes. Casio.

Casio MT 800. Ce clavier (49 touches, 4 octaves, 12 sonorités différentes, 12 rythmes) s'adresse aussi bien aux débutants qu'aux confirmés : vous avez la possibilité d'y introduire une cassette qui vous aidera à jouer vos airs préférés. Une rangée de diodes lumineuses vous indique non seulement la touche à jouer, mais aussi la durée de chaque note ainsi que la prochaine touche à venir dans la mélodie. Si vous appuyez sur une touche incorrecte, l'accompagnement attendra que vous jouiez la bonne note. Adolescents et adultes. Casio.

Casio CT 7000. Une petite merveille pour les passionnés : ce clavier stéréophonique enregistre en temps réel et permet la composition et l'orchestration musicale sur plusieurs pistes. Le système de programmation permet de focaliser le son en sept espaces différents ou de renvoyer le son d'un haut-parleur à l'autre haut-parleur, de trois façons différentes de telle manière que les basses, l'accompagnement et les instruments peuvent être localisés différemment dans l'espace. Le système de mémoire travaille exactement comme un magnétophone multipistes. Vous pouvez mémoriser votre mélodie favorite polyphoniquement sur le canal 1, faire un contre-chant sur le canal 2, accompagner le tout avec des accords spéciaux, faire interférer la boîte à rythmes ou tout simplement jouer en temps réel. Vous pouvez ensuite assembler ces différentes mémoires en une seule et recommencer plusieurs fois. Adultes. Casio.

Le clavier MPI. Avec 44 touches, 10 timbres sonores différents (orgue de jazz, guitare, clavecin, vibraphone...), 10 rythmes (slow, rock, disco...) et un accompagnement automatique à un seul doigt avec arpèges et variations possibles, cet instrument permet de retranscrire automatiquement sur partition vos morceaux préférés. Eh oui, vous jouez et le MPI imprime votre com-



position sur une véritable partition (altérations, temps, bémols...). Il peut également garder en mémoire vos morceaux, que vous pourrez réécouter à volonté. Adolescents et adultes. Yamaha.

A connaître également les orgues électroniques de type professionnel **(le HF 242)** et à double clavier **(le KP 727693, le KP 756693)** de chez Bontempi.



LES ADRESSES PRÉCIEUSES

Nathan-Laffont-Kiddicraft : 1, rue Danton, 75286 Paris Cedex 06. Tél. 326.16.75.

Ravensburger : 24, rue de Paris, 68220 Attenschwiller. Tél. (89) 68.61.54.

Miro Meccano : 118-130, avenue Jean-Jaurès, 75942 Paris Cedex 19. Tél. 238.66.65.

Mako Comano : 33, avenue Michelet, 94210 La Varenne-Saint-Hilaire. Tél. 885.62.50.

Ceji : 14-22, rue Bon-Houdart, BP. 19, 93700 Drancy. Tél. 830.11.00.

Orli Jouet : 25, rue d'Astorg, 75008 Paris. Tél. 265.12.77.

Mattel : 10 bis, rue des Oliviers, Orly Senia 333, 94537 Rungis. Tél. 687.32.70.

Exico : 30-32, quai Troyon, 92310 Sèvres. Tél. 626.77.87.

Playskool MB : B.P. 13, 73370 Le Bourget-du-Lac. Tél. (79) 25.21.21.

Fisher Price : B.P. 20, 45801 Saint-Jean-de-Braye Cedex. Tél. (38) 84.42.84.

Berchet-Charton : BP 2002, 31, cours de Verdun, 01102 Oyonnax Cedex. Tél. (74) 77.21.56.

CBS Electronics : ZAC Poissy Nord II, BP 50016, 95945 Roissy-Charles-de-Gaulle. Tél. 865.44.88.

Texas Instruments : 8-10, avenue Morane-Saulnier, 78140 Vélizy-Villacoublay. Tél. 946.97.12.

Vifi Nathan : 17, rue d'Uzès, 75002 Paris. Tél. 233.44.35.

Atari : 9-11, rue Georges-Enesco, 94008 Créteil Cedex. Tél. 337.44.35.

Yamaha : B.P. 70, 77312 Marne-la-Vallée Cedex 2. Tél. 005.91.90.

Casio : B.P. 435, 95005 Cergy-Pontoise Cedex. Tél. 037.28.65.

LES JEUX MUSICAUX

Produits	Age	Appréciation	Prix approximatifs
Jouets musicaux à tirette ou à remontoir. Exico	Dès 1 mois	* * *	De 30 à 150 F
Mobile musical. Fischer Price	De 1 à 6 mois	* * * *	240 F
Mobile musical Disney. CBS Premiers Jouets	De 1 à 6 mois	* * *	–
Le Xylotambour. Fisher Price	De 9 mois à 3 ans	* * *	60 F
Le Réveil musical. Kiddicraft	De 1 à 4 ans	* * * *	–
Boîtes à musique. Ceji	De 1 à 5 ans	* *	De 70 à 417 F
Le Xyloroule. Fisher Price	De 1 à 6 ans	* * * *	120 F
La télévision. Les radios portatives. Fisher Price	De 1 à 6 ans	* *	125 et 60 F
Le tourne-disque. Fisher Price	Dès 2 ans	* *	180 F
Le coffret du musicien. Fisher Price	De 3 à 7 ans	* * * *	90 F
Babylord. Mako Comano	De 3 à 5 ans	* * *	236 F
Major Morgan Playskool	De 3 à 9 ans	* * *	170 F
Petit Mozart. France Jouets	Dès 4 ans	* * * *	–
Micromusic. Berchet	Dès 6 ans et adultes	* * * *	450 F
Merlin. Miro Meccano	Dès 7 ans et adultes	* * *	450 F
Simon. Milton Bradley	Dès 7 ans et adultes	* * *	375 F
Boîte à musique. Atari	Dès 3 ans	* *	649 F
Jouer du piano. Clavier d'orgue. Atari	Dès 6 ans	* * * *	149 F
Melodia. Vifi Nathan	Dès 8 ans	* * * *	495 F
La clé des champs. Vifi Nathan	Dès 10 ans	* * *	175 F
Melody master. Milton Bradley	Adolescents et adultes	* * * *	350 F
Clavier MM 200. Berchet	Dès 8 ans	* * * *	700 F
Casio CT 501. Casio	Adolescents et adultes	* * * *	4 850 F
Casio MT 800. Casio	Adolescents et adultes	* * * *	3 995 F
Clavier MP1. Yamaha	Adolescents et adultes	* * * *	–
Casio CT 7000. Casio	Adolescents et adultes	* * * *	6 950 F



Du Consumer electronic show de Las Vegas au Salon du son et de l'image de Paris en passant par Los Angeles et la prodigieuse Silicon Valley, nous avons anticipé l'invasion des nouveaux produits qui vont s'abattre sur vous.



FREMONT
3 MIN
PASSENGER
LOADING
ZONE





Nouvel arrivé dans le monde des consoles de jeux ▲ vidéo, cet ensemble **Continental Edison** utilise les cartouches Jopac compatibles sur Philips et Brandt (ci-dessus).



◄ Un salon de Las Vegas plein de bonne humeur comme en témoigne cette sympathique mascotte (en haut à gauche). Mais un salon également rempli de machines perfectionnées comme ce **SV 728** de **Spectravidéo** qui n'est pas passé inaperçu (ci-contre à gauche).

Les consoles de jeux vidéo Philips permettent maintenant de s'initier à la micro-informatique grâce au module d'extension **Basic C 7.420.**
Il se couple à la console **G 7.400** complétée par un manuel d'initiation, un clavier et un raccord pour magnétophone servant à sauvegarder les programmes (ci-dessous). ▼



Après les micro-ordinateurs grand public ZX 81 et ZX Spectrum qui ont eu le succès que l'on sait, la firme britannique



se lance sur le marché de la micro professionnelle avec le **QL.** Commercialisé à partir de septembre, il coûtera aux alentours de **5 000 F.**

Gros effet de Commodore au Consumer electronic show de Las Vegas avec la présentation de la nouvelle ligne de micro-ordinateurs qui s'organise autour du **C 264 Computer,** une étape supérieure dans la gamme. Le C 264 et le CV 364 ont pour vocation d'attaquer l'IBM PC Junior sur son propre terrain (voir ci-dessous). ▼





PLEINS FEUX SUR LE FUTUR

Encore du nouveau chez Commodore avec un synthétiseur de voix (ci-dessus), un crayon graphique (ci-contre en haut), le Magic Desk, un programme de bureau fantastiquement simple (ci-contre) et un micro portable, le **SX 64** (ci-dessous).









◄ La fête continue au salon de l'électronique de Las Vegas

▲ La télé par satellite, une idée qui fait son chemin. Un peu partout aux États-Unis fleurissent ces antennes paraboliques.

▲

L'**Audiologic JB 8.600** ne passe pas inaperçu, avec une double cassette et sa réception PO-GM-Stéréo. Excellente réception et possibilité de dupliquer des cassettes. Ça va faire mal ! (en haut). Pour les fanatiques de télévision qui ne veulent à aucun prix manquer leur feuilleton préféré voici la télévision de poche de **Sinclair.** ▼

Nouveaux joysticks

Voici notre moisson de nouvelles poignées. ► Certaines sont déjà disponibles en France.





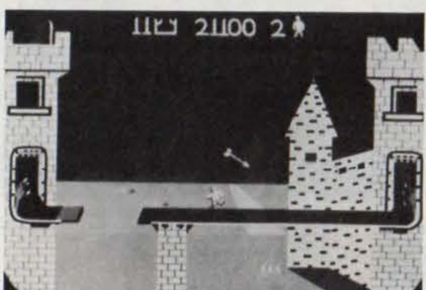
Les robots familiaux déferlent sur les États-Unis et l'Europe mais une autre race de ces petites bestioles en provenance du Sud-Est asiatique se lance aussi dans la course.
Ces petits engins infernaux obéissent au claquement de vos doigts, détectent les objets qui se trouvent sur leur passage, et rampent allégrement dans un bruit d'enfer.



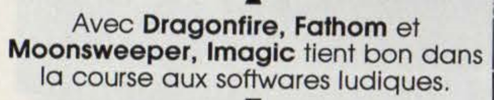
▲
On associe abusivement cristaux liquides et miniaturisation des écrans. Ce nouveau jeu montre bien qu'on peut aimer les cristaux sans avoir de complexes de taille (ci-dessus).

▲
A côté d'un autre personnage burlesque (en haut à droite), une autre nouveauté, la **Touch Tablet d'Atari** qui vous permettra d'exercer vos talents de créateur-dessinateur (ci-dessus).

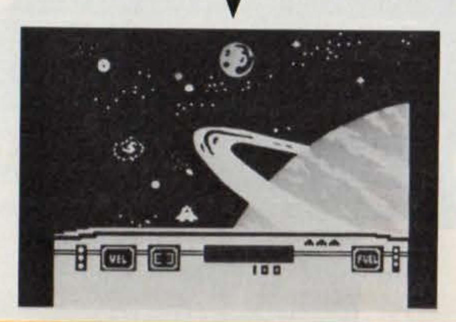
◄ Présenté dans le chapitre sur les minis, ce jeu à cristaux liquides reconnaisseur de parole a fait un tabac au Japon. Il arrive pour conquérir l'Europe et les États-Unis. Pratique et non-violent !

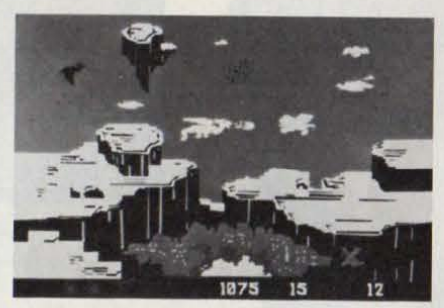




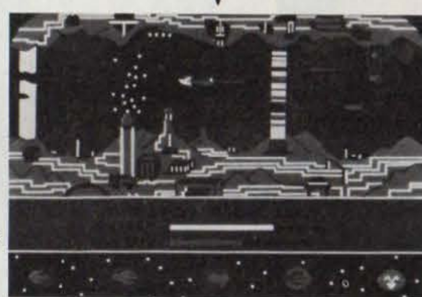


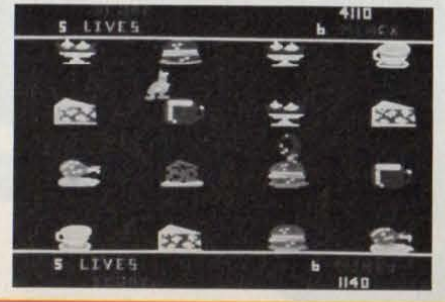
▲
Avec **Dragonfire, Fathom** et **Moonsweeper, Imagic** tient bon dans la course aux softwares ludiques.
▼



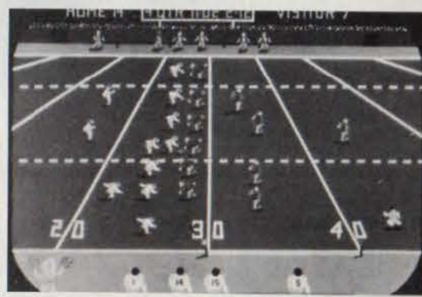


▲
Wing War, Laser Gates et **Quick Step,** compatibles sur la plupart des standards.
▼









▲
Demon Attack, Football et **Microsurgeon,** de quoi passionner les plus difficiles.
▼





Activision montre les dents avec une nouvelle série de jeux époustouflants : **Hero** (ci-dessus), **Pitfall II** (en haut à droite) et **Zenji** (à droite). Graphismes remarquables et sensations fortes.

Dallas sur micro-ordinateur, c'est désormais possible avec **Dalasoft**, dollars et fourberies au programme !

Les héros des Marvel Comics (à gauche) et le célèbre **Gyruss,** succès foudroyant des arcades, en multicompatibilité chez **Parker** (ci-dessous).

Footing sur micro, c'est ce que propose **Foot Eraz** (ci-dessus).

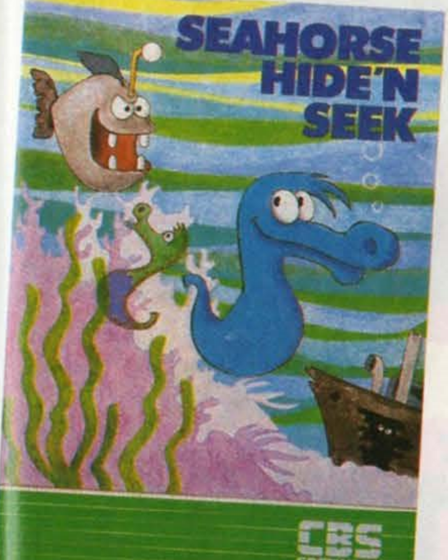
Mattel dans l'univers de l'**IBM PC,** c'est du **Burgertime** tous azimuts (ci-dessus).





Mattel et ses nouveautés, ou comment se battre sur un marché difficile (ci-dessus).

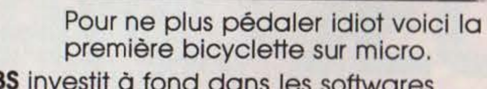
Des softs en libre-service grâce au **Metawriter,** plusieurs modèles sont déjà disponibles aux USA (en haut à gauche et ci-dessus).









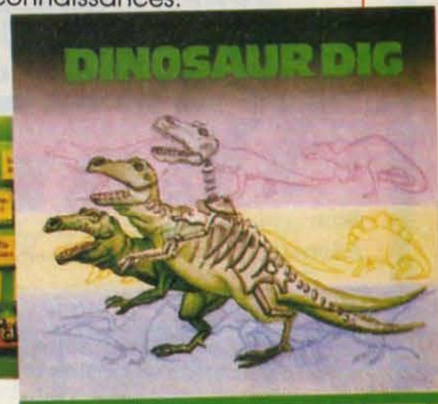


Pour ne plus pédaler idiot voici la première bicyclette sur micro.

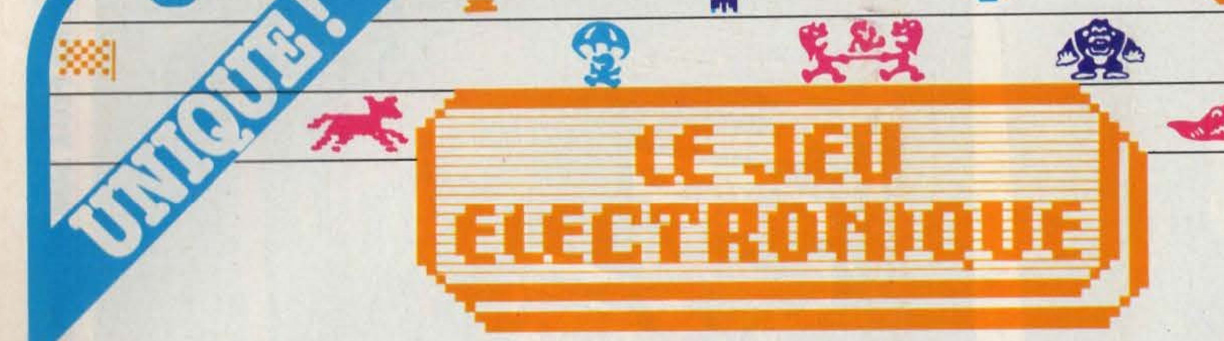
◄ **CBS** investit à fond dans les softwares éducatifs. Des jeux pour les tout-petits à l'initiation scientifique en passant par la musique, chacun y trouve de quoi satisfaire ses appétits de connaissances.







UNIQUE!



PROMOTION SUR ECHIQUIERS ELECTRONIQUES :

SCISYS :

TRAVEL MATE	4 niveaux	499 F
EXPLORER	8 niveaux	990 F
COMPANION 2	8 niveaux	1090 F
SENSOR CHESS	8 niveaux	1880 F
SUPER STAR	8 niveaux	2080 F
REGENCE	8 niveaux	3480 F

FIDELITY ELECTRONIQUE :

MINI CHESS	4 niveaux	599 F
SC 6	6 niveaux	1350 F
SC 9	9 niveaux	2395 F
SUPER 9	9 niveaux	3690 F

CASIO :

CASIO PT 30	890 F
CASIO MT 45	1365 F

PROMOTION SUR JEUX VIDEO ET CARTOUCHES

CONSOLE

CBS COLECOVISION	1850 F
CONSOLE VECTREX	1850 F
CONSOLE INTELLIVISION	1590 F
CONSOLE ATARI 2600	1290 F
CONSOLE PHILIPS G7400	1590 F
EXTENSION MEMOIRE 16 K PHILIPS G 7400	950 F
CLAVIER ALPHANUMERIQUE MATTEL	1390 F

ATARI CARTOUCHES :

JOUST	309 F
JUNGLE HUNT	319 F
MISS PAC-MAN	319 F
KANGANOO	319 F
BATTLE ZONE	319 F
POLE POSITION	329 F
STAR RAIDERS	260 F
GALAXIAN	319 F

MATTEL CARTOUCHES :

FOOTBALL AMERICAIN	210 F
SPACE ARMADA	210 F
SPACE BATTLE	210 F
UTOPIA	210 F
SUB-HUNT	269 F
BURGER TIME	319 F
SHARK REQUIN	319 F
MISSION X	319 F
VECTRON	319 F

ACTIVISION CARTOUCHES :
(pour Atari)

OINK	335 F
ENDURO	350 F
ROBOT TANK	350 F
PLAQUE ATTACK	329 F
KEYSTONE KAPERS	350 F

ACTIVISION CARTOUCHES :
(pour Mattel)

HAPY TRAILS	359 F
BEAMRIDER	359 F

CBS CARTOUCHES :

LADY BUG	290 F
CARNIVAL	290 F
VENTURE	359 F
MOUSE TRAP	359 F
SCHTROUMPFS	359 F
COSMIC AVENGER	359 F
DONKEY KONG JR	359 F
PEPPER II	359 F
LOOPING	359 F
SPACE FURY	359 F
SPACE PANIC	359 F
GORF	359 F
ZAXXON	429 F
TURBO	820 F

ET DECOUVREZ NOTRE NOUVEL ESPACE MICRO ...

NOUVEAU

L'ESPACE MICRO

ATMOS	2 450 F
LC 20	1500 F
COMMODORE 64 PAL	2950 F
HECTOR 2 HR	4390 F
HECTOR HRX	4950 F
ATARI 600 XL-PAL	2240 F
ATARI 800 XL-PAL	3240 F
SINCLAIR ZX 81	580 F
SPECTRUM	1990 F
ADAM	nous consulter

Un grand nombre d'accessoires compatibles avec ces appareils est disponible dans nos magasins. Pour tous renseignements, nous consulter.

PERIPHERIQUES

PVP 80 SECAM pour ATARI 600 CV 800 XL COMMODORE 64	590 F

ATARI

LECTEUR DISQUETTE	3790 F
LECTEUR CASSETTE	990 F
IMPRIMANTE 4 COULEURS	2920 F
IMPRIMANTE COURRIER	3950 F
JOYSTICK SPECTRAVIDEO	180 F

Pour tout logiciel correspondant à ses appareils (nous consulter)

APRÈS PARIS, LE JEU ELECTRONIQUE VOUS ACCUEILLE AUSSI A TOULOUSE
68 Bis, Avenue des Minimes 31000 TOULOUSE

Promotion valable dans la limite des stocks disponibles en magasin. Prix valables jusqu'au 30/04/84.

BON DE COMMANDE à renvoyer à :
LE JEU ELECTRONIQUE
35, rue St-Lazare, 75009 PARIS tél. 16 (1) 874.43.20 ou 68 bis, av. des Minimes, 31000 TOULOUSE tél. 16 (61) 22.60.49

Nom ______________________
Adresse ______________________
Code postal ________ Ville ________

Je désire recevoir le matériel indiqué sur cette commande et je joins le règlement.

Qté	Désignation	Prix T.T.C.
	Frais de port	35 F
	Total	

☐ NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT SUR DEMANDE.

BRANDT SORT LE GRAND JEU.

L'ordinateur de jeu JO 7400 Brandt est une console de 3e génération. Il joue double jeu, car il est aussi un micro-ordinateur idéal pour l'initiation à l'informatique.

Le JO 7400 cache bien son jeu : derrière une belle sobriété de ligne, il possède une superbe qualité d'image (238 lignes de 320 points, soit plus de 76.000 Pixels).

Plusieurs programmes sont spécifiques et son standard, très bien implanté, est compatible avec le Vidéo Pac. Autant d'atouts qui lui procurent un des meilleurs rapports qualité/prix.

Enfin, le catalogue des programmes JOPAC ne cesse de s'étoffer et présente une collection de cartouches très facile à gérer grâce à ses codes de couleurs.

Le JO 7400 Brandt est un ordinateur tellement brillant qu'il en est presque... hors jeu !

JO 7400 Brandt, un événement de fin d'année à ne pas manquer.

Brandt
électronique





















La Petite Panda 4 x 4 qui Monte, qui Monte, qui Monte...

Là où une voiture normale peine, cale ou patine, la Panda 4 x 4 passe haut la main.

Et ce n'est pas une image !

Un seul geste, de bas en haut, même en roulant, et votre petite Panda traction avant se transforme en vaillante 4 roues motrices.

Simple ! Simple comme bonjour ! Simple comme la Panda !

① Traction avant.
② 4 roues motrices.

Après les Panda 34 et 45, les Super et Toit Ouvrant, vous pensiez sans doute que Fiat avait épuisé toutes ses malices ?

Faux !

La Panda est une petite bête qui n'arrête pas de grimper !

M.A.O.

Fiat Panda
Les Voitures à Malices.

Moteur de 965 cc (6 CV), boîte 5 vitesses. Transmission Steyr-Puch aux roues arrière (témoin d'enclenchement). Pneus spéciaux. Deux rétroviseurs extérieurs réglables de l'intérieur. Lunette arrière dégivrante avec essuie-lave-glace. Pare-brise feuilleté, glaces athermiques. Peinture métal et toit ouvrant en option.
Homologation version commerciale (TVA récupérable).



FIAT